التربية الذكية للأطفال

التربية الذكية للأطفال

المؤلف:

جمال إبراهيم

الناشـــر

للنشر والتوزيع

3 ميدان عرابي ـ القاهرة

تليفون: 01223877921 ـ 01112227423

فاكس: 20225745679+

darelhorya@yahoo.com

التنفيذ الفني



رقم الإيداع: 2013/14672

الترقيم الدولي: 978-977-5832-77-2

التربية الذكية للأطفال

جمال إبراهيم

الحرية
للنشر والتوزيع

مقدمة



يؤكد غالتون أن الفروق الفردية فى الذكاء العام والقدرات المعرفية بين الناس تشكل سلماً ذا درجات متعددة. ويرجع توزع الناس حسب ذكائهم على درجات هذا السلم إلى عامل الوراثة. ولكى يبرهن على صحة هذه الفرضية قام بجمع كمية ضخمة من البيانات المتعلقة بتاريخ العائلات المشهورة فى بريطانيا. وقد قادته معاينته لتلك البيانات إلى نتيجة مفادها أن الوراثة تلعب الدور الحاسم فى تعيين مكونات العبقرية. وعلى هذا الأساس يقرر أن الآباء الأذكياء ينجبون أبناء أذكياء، وأنه لا مجال للحديث عن أى دور للبيئة أو المصادفة فى وجود أطفال أذكياء ينحدرون من أسر عادية أو ضعيفة الذكاء. فالوراثة هى التى تقرر مصائر البشر ومستقبلهم.

وإلى جانب ذلك أخضع غالتون العديد من الصفات الجسمية والنفسية للدراسة التجريبية المقارنة (حدة السمع والبصر، سرعة الاستجابة، التذكر الصورى، الارتباط الحسى، طول القامة، وزن الجسم.. الخ)، مستخدماً فى ذلك طريقة الروائز. وقد فسر وجود هذه الصفات التى تحدد ذكما يقول ـ طبيعة السلوك فى ضوء قانون الوراثة. كما مكنه التطبيق المتقدم لبعض المفاهيم والقوانين الرياضية لدى تحليله للمعطيات من الكشف عن العلاقات الارتباطية بين الظواهر المدروسة. وقاده ذلك كله إلى الحكم بوجود تنظيم جسمى ونفسى خاص بالفرد يجعله متميزاً عن غيره من الناس.

ومع الإشارة إلى التقريرية التى طبعت أفكار غالتون بالطابع الطبقى والعنصرى بهدف تكريس الواقع الاجتماعى، فقد كان لبحوثه وأساليبه المبتكرة دور لا يستهان به فى

ظهور عدد من ميادين علم النفس وتطور الدراسات فيها. وهذا ما يتجسد عبر ما جاء به تلاميذه وأتباعه فيما بعد. حيث قام كارل بيرسون بتطوير تعاليمه، وخاصة فى مجال البحث عن الأسباب المشتركة لتغير الصفات النفسية، وبالتالى وجود الفروق بين الناس. وقد اتبع بيرسون منهجاً طوره عالم النفس الإنكليزى تشارلز سبيرمان، وأطلق عليه اسم "التحليل العاملي".

عرض سبيرمان أفكار معاصريه حول بناء الاختبارات وأساليب معالجة نتائجها. وعاب عليها اقتصارها على القدرات العقلية البسيطة وغياب التحديد الدقيق للذكاء. وبناء على ذلك صنف الباحثين إلى فئات ثلاث: تنظر الفئة الأولى منها إلى الذكاء كقدرة أو ملكة تجعلنا قوتها أو ضعفها نميز إنساناً من آخر (النظرية المونارشية Monarchic)، وتنظر الثانية إليه بوصفه مركباً من قدرات أو ملكات مستقلة، كالاستدلال والتخيل والتذكر والانتباه الإرادي (النظرية الأوليغارشية Oligarchic)، بينما ترى الفئة الثالثة أنه مؤلف من عدد كبير من القدرات التى تفتقر إلى العلاقات القوية التى توحدها (النظرية الفوضوية Anarchic). وكبديل لهذه الأفكار أو النظريات اقترح سبيرمان نظريته التى عرفت بنظرية العاملِيْن. والفكرة الأساسية لهذه النظرية تتمثل فى وجود عامل واحد تشترك فيه كل القدرات العقلية. وقد أطلق على هذا العامل العامل العام. ورمز إليه بحرف G (الحرف الأول من كلمة General الانكليزية وتعنى العام). وبالإضافة إلى ذلك فإن تلك القدرات يختلف بعضها عن بعض، وتحتوى كل واحدة منها مكوناً خاصاً بها، أطلق عليهاالعامل الخاص، ورمز إليه بحرف) Sالحرف الأول من كلمة (Specific الانكليزية وتعنى الخاص).

إن ما قصده سبيرمان من وراء طرحه لهذه الفرضية هو إثبات صحة ما تقود إليه الاختبارات العقلية من نتائج. فقد لاحظ أن ثمة ارتباطاً موجباً بين نتائج الاختبارات المختلفة على الرغم من تفاوتها وتمايزها. ولعله من المنطقى أن يطرح على سبيرمان سؤال حول طبيعة العاملين. وفى معرض الإجابة على هذا السؤال شبه سبيرمان العامل

العـام بطاقـة المخ والعـامل الخـاص بالآلات، والنـزوع بمهندس يشـرف علـى تصـريف هـذه الطاقة وتشغيل تلك الآلات. بيـد أن إجابته لم تكن لتقنع معارضيه. وظل السؤال مطروحاً على أتباعه من بعده.

ومع التـذكيـر بالتـحفظات التى أبداها سـبيـرمـان على استـخدام مصطلـح الذكاء، فإنه كان يشاطر مـستخدميـه الرأى حـول أهميـة الوراثة ودورها الأسـاسى فى الحـياة الذهنيـة للفرد، ويؤكد أن العامل G يتكون بالضرورة عن طريق الوراثة.

■ ■ ■



أسـرار
عن الطفولـة

الرضاعة الطبيعية تزيد من ذكاء الطفل

حذر العلماء من أن الرضاعة الطبيعية لفترة تقل عن ثلاثة أشهر عقب ولادة الطفل قد تؤدى إلى التأثير سلبا على ذكائه.

فقد أجرى باحثون من النرويج والدانمارك دراسة على نحو ثلاثمائة وخمسين طفلا تتراوح أعمارهم بين ثلاثة عشر شهرا وخمس سنوات لمعرفة الفترة التى حصلوا خلالها على رضاعة طبيعية وعلاقتها بمستويات الذكاء والقدرة على التحصيل.

وأظهرت الدراسة أن الأطفال الذين حصلوا على رضاعة طبيعية لمدة تقل عن ثلاثة اشهر كانوا عرضة لانخفاض مستوى الذكاء إلى أدنى من المتوسط عن الأطفال الذين حصلوا على رضاعة طبيعية لمدة ستة اشهر أو اكثر.

الدراسة تقول إنه ينبغى الاستمرار فى الرضاعة الطبيعية للعام الثانى.

وحتى عند أخذ عوامل أخرى مثل عمر الأم، ووستوى تعليمها واذا ما كانت تدخن أم لا فى الاعتبار، استمرت تلك الاختلافات فى الظهور.

ولكن لم تظهر الدراسة وجود اختلافات بين الأطفال الذين حصلوا على رضاعة طبيعية، ومن لم يحصلوا عليها فيما يتعلق بالتوافق العضلى العصبى للطفل.

ويقول الدكتور تورشتاين فيك من إدارة الطب الأسرى بالجامعة النرويجية للعلوم والتكنولوجى إن نتائج الدراسة تشير إلى أن طول فترة الرضاعة الطبيعية مفيد لزيادة قدرة الطفل على التعلم.

ويضيف أن السبب قد يعود إلى قوة الرابطة التى تمنحها الرضاعة الطبيعية بين الام والطفل أو ما يحتويه لبن ألام من مواد مغذية ضرورية للنمو

ويشير إلى احتمالات أن تكون تلك الأحماض الدهنية هى السبب وراء زيادة فعالية الغذاء اللازم لنمو الطفل

وقد تكون هذه هى حلقة الوصل بين آثار التغذية من خلال الرضاعة الطبيعية والنمو العقلى للطفل وتقول بليندا فيبس رئيسة جمعية المواليد الوطنية إن الدراسة، التى نشرت فى جريدة أرشيف إمراض الطفولة المتخصصة، تؤكد ما تدعو إليه الجمعية منذ زمن طويل، وهو أن الرضاعة الطبيعية هى الافضل، لأنها الأسلوب الذى حبته الطبيعة للام لإطعام طفلها

وتضيف أن الدراسة ستكون لها آثار رادعة على الأمهات الراغبات فى العودة للعمل مبكرا بعد الولادة، وتؤكد أن النصيحة المقدمة إليهن ستكون التريث واستمرار الرضاعة الطبيعية لأطفالهن حتى السنة الثانية من العمر

أصول اللعب مع طفلك فى أول عامين.. ليصبح طفلك عبقرياً..

قد لا تعلمين أن اللعب مع الأطفال له أصول، فالخبراء يؤكدون أنه هناك لعب ترفيهى يشعرهم بحنانك وهناك لعب تعليمى لا يشترط ألعاباً غالية الثمن وإنما يشترط اهتمامك وتفرغك.

هذا ما تؤكده جاكى سيلبرج فى كتابها "اللعب مع الصغار"، مشيرة إلى أن مواد الألعاب التعليمية حولنا داخل منازلنا وخارجها وهى ألعاب يلعبها الوالدان مع طفلهما فى هذه السن فتقوى الرابطة بين الصغير ووالديه.

وتفيد "جاكى"، حسب صحيفة "الجمهورية" بأن محاولة الصغير اكتشاف ما حوله أو اكتشاف نفسه أروع الألعاب بالنسبة له، موضحة أن هناك الكثير من الألعاب المبتكرة للأطفال بين عاميهم الأول والثانى وهى ألعاب مصنعة بحيث تتوافق مع مراحل نموهم

المختلفة وتعمل على تنمية ذكائهم وقدراتهم الحركية واللفظية والحسية وتستعرض أهمها، قائلة:

- عليكِ تدريب طفلك على مهارات حل المشكلات، بأن تضعيه على كرسيه المرتفع ثم أدخلى قطعة من الكورن فلكس أو الخبز الجاف فى فوهة زجاجة ذات فتحة صغيرة واتركيها له ليحاول إخراجها حتى يتوصل بنفسه إلى أن عليه قلب الزجاجة لتخرج وعندما يجد الحل سيبدأ طفلك فى إدخالها وإخراجها مرات ومرات.

- الأكل بالملعقة من المهارات الاجتماعية المهمة للصغار ويمكنك تعليمها لهم باللعب بأن تعطيه فى بادئ الأمر بعض الملاعق ليلعب لها فستجدينه يضبط بها ويسقطها على الأرض وقد يضعها فى فمه، وحينما تشعرين باستجابته لهذه اللعبة ضعى قطعة صغيرة من الموز على ملعقة وضعيها فى فمه ثم استمرى فى هذه اللعبة بأنواع مختلفة من الأطعمة وستجدينه سرعان ما يتعلم أن يضع الملعقة فى طبق بلا أطعمة ويطعم بها نفسه.

- ألعاب المشى، يمكن ممارستها مع طفلك بأساليب عديدة بمجرد إتقانه المشى بمفرده وهى كلها تساعد على مرونة وتنسيق عضلاته منها.

- ساعديه أن يمشى باتجاهات مختلفة إلى الجنب وإلى الخلف ثم إلى الإمام، أو يوضع ساقيه كالحصان أو امشى أمامه على أصابع قدميك مما يدفعه إلى تقليدك والسير مثلك.

- مدى ذراعيك إلى الإمام أثناء المشى أو امشى بسرعة ثم ببطء وشجعيه على أن يقلدك.

-أهم من تدريب طفلك المستمر على هذه المهارت هو أن تحتضنيه وتظهرى له الحب له عند نجاحه فى أداء أى هذه الألعاب.

رحلة اكتشاف

عزيزتى الأم، هل تعلمين أن جميع الحركات التى يقوم بها رضيعك فى عامه الأول تكون ألعاب استكشافية تثيره وتمتعه؟ فقد تبدو محاولة رضيعك لوضع إصبع قدمه فى

فمه محاولة بلهاء بالنسبة لك إلا أنها تكون بمثابة تمرين على التنسيق بين اليد والعين ورغم أنه قد لا ينجح عدة مرات إلا أنه يحاول تعديل الخطأ الذى يقع فيه لكى يكمل ليثبت قوة إرادته، فينجح فى تلك المهمة الشيّقة.

يؤكد "علاء رجب" الباحث فى علم النفس، أنه عندما يتعلم الأبوان أى نوع من اللعب والألعاب تبنى قدرات طفلهما ويمكنهما عندئذ أن يخلقا فى البيت بيئة محفزة لقدرات طفلهما التعليمية والألعاب الفردية هى الألعاب التى يقوم بها الطفل عندما يكون بمفرده لاكتشاف العالم من حوله مثل مص الأصابع أو اكتشاف أجزاء جسمه بشكل عام ويجب على الأم إعطاء طفلها وقتاً خاصاً به دون تدخل منها حيث يعتمد فيه الطفل على عقله لكى يفهم الأشياء وهو ما ينمى بشكل كبير حواس الطفل ومنظوره للأشياء وفائدتها.

ويضيف الباحث وعلى الجانب الآخر هناك بعض الألعاب التى يمكن للكبار لعبها مع الطفل لتنمية مهاراته الاجتماعية والتفاعلية كتبادل الأدوار وهو عنصر أساسى للتفاعل بين الناس عندما تتكرر بعض الألعاب وهى هامة لتنمية بعض مهارته مثل السمع والإدراك وان لعب الطفل مع الأبوين وهما قريبان منه ويمدحانه أمر يساعد فى إشعار الطفل بأنه محبوب وقد ثبت أن هذا الشعور يزيد من إحساس الطفل بالمبادرة والتفاعل مع الآخرين.

وينصح الباحث بالإرشادات التالية عند شراء لعب الطفل حتى يستفيد طفلك أكبر فائدة ممكنة ": -

اللعب من يوم إلى ٦ شهور:

الأطفال يستطيعون تمييز ألوان معينة مثل اللون الأحمر وهو عادة أول لون يستطيع الطفل رؤيته وبالقطع يستطيعون تفسير هذه الأصوات بشكل سليم فمن المفيد وضع لعبة صوتية زاهية الألوان فوق فراش الطفل منذ اليوم الأول فكلما كان محيط الطفل غنياً منذ أيامه الأولى كلما زادت فرصة نموه العقلى وبحلول الشهر الثالث يستطيع الطفل تمييز لعبته المفضلة وسيحاول الوصول إليها أو الإمساك بها ومن المهم أن تكون تلك

الألعاب بألوان مختلفة وملمس مختلف وأشكال مختلفة لتنمية حاسة الطفل فى التمييز بين الأشياء المختلفة عن طريق البصر.

اللعب من "٧" إلى ١٢ شهراً:

يتعرف الطفل على بعض الأشياء والأشخاص المألوفين لديه وأكثر اللعب فائدة لديه اللعب التى تجر أو ترص أو تسير إلى الخلف والأمام أو من النوع الذى يساعد على التوفيق بين الألوان والأشكال كذلك الكتب المصنوعة من القماش أو البلاستيك والتى تتميز بالصور الكبيرة البسيطة.

هذا فى السنة الأولى من عمر طفلك أما إبتداءً من السنة الثانية، فتؤكد الدكتورة " ليلى كرم الدين " أستاذ علم النفس بجامعة عين شمس أن القصص القصيرة واللوح والطباشير وتركيب المكعبات وأقلام التلوين غير السامة وصندوق الرمل والزحليقة والدراجات ثلاثية العجلات، كلها تناسب الطفل فى المرحلة العمرية من ٢ إلى٥ سنوات.

أما اللعب التى تنمى الذكاء والإبداع مثل أدوات الطبيب والممرضة والدراجات والقطار الكهربى، ونط الحبل وكرة القد، وتركيب الألعاب فتناسب الطفل من سن ٥ إلى ٩ سنوات، وعندما يبلغ الطفل عامه العاشر وحتى الرابع عشر تناسبه الألعاب العلمية الإبداعية مثل ألعاب الكمبيوتر وممارسة الرياضة وجمع الصور والنقود والطوابع.

الطفل ومهارات التفكير:

يعتبر الطفل الصغير وخاصة الطفل العربى من الأطفال الذين يتميزون بنسبه ذكاء عاليه وخاصة بالسنوات الأولى لكن بعد ذلك بسبب التربية الخاطئة المعتمدة على الكبت وعوامل البيئة التى تقتل الإبداع وأسلوب التفكير الناقدوالفعال عنده تؤدى إلى تراجع فى نسبه ذكاءه وفى قدراته نحو استخدام عقله ومهارات التفكير لديه بشكل فعال ومفيد له سواء بالتحصيل الدراسى أو فى شؤون حياته، ، ومن هذا المنطلق فقد قامت جهة بمصر بدراسة معوقات التى تعيق تنميه ملكه التفكير عند الطفل وتوصلت إلى بعض الحلول التى يمكن لها أن تساعد الأسرة فى جعل أطفالها على مستوى مناسب من القدرة على التفكير الواعى وأدراك محيطهم وتنميه ذكاءهم بدلا من تدميره.

وهى كالتالى:

ـ ساعدى طفلك فى تعلم تاريخ الميلاد، اسم الشارع، أغانى الأطفال، حتى يعد عشرة، وذكر قصص بسيطة.

ـ استخدمى خبرات الحياة اليومية فى معاونة طفلك على تنمية وعيه بالأشياء والأماكن مثل:

ـ اطلبى من طفلك أن يساعدك على العثور على مشترياتك فى السوبر ماركت.

ـ اطلبى من الطفل أن يقول لك متى تتجهين إلى اليمين أو اليسار حين يكون برفقتك لتوصيله إلى المدرسة أو إلى منزل صديق، وذلك لتنمية انتباهه للمواقف، المواقع، أو التفاصيل.

ـ علمى الطفل تصنيف الأشياء حسب الحجم، اللون، الشكل، الملمس أو الرائحة (فلوس ـ أرز ـ أوراق ـ أحجار ـ أجزاء اللعب)، وذلك لتمييز أوجه التشابه والاختلاف.

ـ استخدام قصص ما قبل النوم، حتى إذا كانت مختصرة فهذه العادة الليلية تنمى مشاعر إيجابية نحو القراءة من خلال الدفء والتقارب الذى يحدث فى مثل هذا الوقت.

ـ حاولى اختيار برامج التليفزيون التى تسهم فى تنمية خبرات الطفل بدلا من البرامج المكررة المضيعة للوقت مثل البرامج التعليمية التى تنمى قوة الملاحظة وتشجيع الطفل على تمثيل المسلسلات التى شاهدها، (الأجداد مشاهدون ممتازون لتمثيليات الأطفال).

ـ متابعة اهتمامات الطفل فى الرحلة فى المكتبة أو الحديقة.

الرسم والزخرفة تساعد على تنمية ذكاء الطفل

الرسم والزخرفة تساعد على تنمية ذكاء الطفل وذلك عن طريق تنمية هواياته فى هذا المجال، وتقصى أدق التفاصيل المطلوبة فى الرسم، بالإضافة إلى تنمية العوامل الابتكارية لديه عن طريق اكتشاف العلاقات وإدخال التعديلات حتى تزيد من جمال الرسم والزخرفة.

ورسوم الأطفال تدل على خصائص مرحلة النمو العقلى، ولا سيما فى الخيال عند الأطفال، بالإضافة إلى أنها عوامل التنشيط العقلى والتسلية وتركيز الانتباه.

ولرسوم الأطفال وظيفة تمثيلية، تساهم فى نمو الذكاء لدى الطفل، فبالرغم من أن الرسم فى ذاته نشاط متصل بمجال اللعب، فهو يقوم فى ذات الوقت على الاتصال المتبادل للطفل مع شخص آخر، إنه يرسم لنفسه، ولكن تشكل رسومه فى الواقع من أجل عرضها وإبلاغها لشخص كبير، وكأنه يريد أن يقول له شيئاً عن طريق ما يرسمه، وليس هدف الطفل من الرسم أن يقلد الحقيقة، وإنما تنصرف رغبته إلى تمثلها، ومن هنا فإن المقدرة على الرسم تتمشى مع التطور الذهنى والنفسى للطفل، وتؤدى إلى تنمية تفكيره وذكائه.

هذه المهارات فى الرسم تفيد الطفل عن طريق اكتشاف العلاقات وإدخال التعديلات حتى تزيد من جمال الرسم والزخرفة ولكن الرسم عموما مفيد للكبار والصغار وهذه الرسومات للاطفال ممكن تفسيرها ومعرفة ماذا يعانى هذا الطفل فمثلا هناك طفل كان دائما يرسم عائلة مكونه من اب وام واخوة ولكن كان يجعل حجم صورة الام كبيره اكبر من بقية افراد العائله ومشوهة عكس بقية العائله ومع البحث والتقصى لهذا الطفل ظهر ان من تعيش معه هى زوجة ابيه وكانت تعامله بقسوه فلا يوجد اجمل وافضل من رسم الاطفال لانه بعيد عن التكلف وبه شفافيه نحن الكبار نفتقدها.

ذاكرة الطفل وعلاقتها بذكائه

الاحتفاظ بالخبرة الماضية شرط من شروط التكيف. والاشياء والمواقف والحوادث التى يواجهها الانسان لاتزول صورها بمجرد انقضائها وغيابها، بل تترك آثارا يحتفظ بها ويطلق عليها اسم (ذكريات). وان التلميذ الذى يشاهد تجربة اجراها المعلم أمامه واطلع على نتيجتها يحتفظ بهذه الخبرة ويستطيع ان يستعيدها حين يسأله المعلم عنها.

فان استعادة الخبرات السابقة التى تمر بالانسان عبارة عن نشاط نفسى يسمى التذكر. وطبيعى ان يسبق التذكر عمله تثبيت الخبرة ليتم الاحتفاظ بها واستعادتها. ولذلك فان التثبيت (أو الحفظ) والتذكر لاينفصلان.

ويعتبر النمو العقلى للطفل مهمة القائمين على تربيته فمعرفة خصائصه ومظاهرة تفيد الى حد بعيد فى تعلم الطفل واختيار اكثر الظروف ملائمة للوصول بقدراته واستعداداته الى اقصى حد ممكن. ومع الاستعداد للعام الدراسى الجديد من الاهمية بمكان ان نعرف أكثر عن ركن من أهم اركان المذاكرة وهو التذكر.

التذكروالنسيان

ويعتبر التذكر والنسيان وجهين لوظيفة واحدة فالتذكر هو الخبرة السابقة مع قدرة الشخص فى لحظته الراهنة على استخدامها. اما النسيان فهو الخبرة السابقة مع عجز الشخص فى اللحظة الراهنة عن استعادتها واستخدامها.

والذاكرة كغيرها من الفعاليات العقلية تنمو وتتطور، وتتصف ذاكرة الطفل فى السادسة بانها آلية. معنى ذلك ان تذكر الطفل لا يعتمد على فهم المعنى وانما على التقيد بحرفية الكلمات. وتتطور ذاكرة الطفل نحو الذاكرة المعنوية (العقلية) التى تعتمد على الفهم.

ان التذكر المعنوى لايتقيد بالكلمات وانما بالمعنى والفكرة، وبفضله يزداد حجم مادة التذكر ليصل الى ٥ - ٨ اصناف. كما ان الرسوخ يزداد وكذلك الدقة فى الاسترجاع. ويساعد على نمو الذاكرة المعنوية نضج الطفل العقلى وقدرته على ادراك العلاقة بين عناصر الخبرة وتنظيمها وفهمها.

يتطور التذكر من الشكل العضوى الى الارادى. ان الطفل فى بداية المرحلة يعجز عن استدعاء الذكريات بصورة ارادية وتوجيهها والسيطرة عليها ويبدو هذا واضحا فى اجابته على الاسئلة المطروحة عليه اذ نجده يسترجع فيضا من الخبرات التى لا ترتبط بالسؤال. وتدريجيا يصبح قادرا فى اواخر المرحلة على التذكر الارادى القائم على استدعاء الذكريات المناسبة للظروف الراهنة واصطفاء مايناسب الموقف.

ذاكرة الطفل

وذاكرة الطفل ذات طبيعة حسية مشخصة فى البداية.. فهو يتذكر الخبرات التى تعطى له بصورة مشخصة ومحسوسة وعلى شكل اشياء واقعية فلو عرضنا امام الطفل

اشياء وصورا مشخصة وكلمات مجردة، وطلبنا منه بعد عرضها مباشرة ان يذكر ماحفظه منها، لوجدناه يذكر الاشياء والصور والاسماء المشخصة اكثر من تذكره للاعداد والكلمات المجردة ولهذا السبب يستطيع طفل المدرسة الابتدائية (لاسيما السنوات الاربع الاول) الاحتفاظ بالخبرات التى اكتسبها عن طريق الحواس.

ولذلك ينصح باعتماد طرق التدريس فى تلك الصفوف بوجه خاص على استخدام الوسائل الحسية والممارسة العملية المشخصة للوصول الى خبرات واضحة اكثر ثباتا فى الذهن. ويظل تذكر المادة المحسوسة مسيطرا خلال المرحلة الابتدائية باكملها ولايزداد مردود تذكر الكلمات التى تحمل معنى مجردا الا فى المرحلة المتوسطة.

المفاهيم المحسوسة والمجردة

ان اكتساب الطفل للمفاهيم بمافيها المفاهيم المجردة ونمو التفكير والقدرة على ادراك العلاقات والفهم ينمى لديه ويشكل واضح امكانية تذكر المادة الكلامية. كما يزداد مردود الذاكرة ويطول المدى الزمنى للتذكر. ان طفل السابعة يستطيع ان يحفظ مثلا ١٠ ابيات من الشعر وابن التاسعة ١٣ بيتا ويصل العدد الى سبعة عشر بيتا فى الحادية عشرة.

العوامل المساعدة على ترسيخ المعلومات

ان معرفتنا بها تساعدنا فى تحسين طرائق الحفظ والتذكر وبالتالى التقليل من حدوث النسيان ومساعدة الطفل فى نشاطه المدرسى التعليمى.

أهم هذه العوامل:

- الفهم والتنظيم: تدل التجارب حول الحفظ والنسيان ان نسبة النسيان تكون كبيرة فى المواد التى لانفهمها أو التى تم حفظها بشكل حرفى. لذلك فان الذاكرة المعنوية التى تعتمد فى الحفظ على الفهم اثبت من الذاكرة الآلية التى تتقيد بحرفية المادة وتعتمد فى التثبيت على التكرار. ان ادراك العلاقات يلعب دورا مهما فى التثبيت لذلك فان الطفل يحفظ الامور المعللة اكثر من غيرها.

ويساعد التنظيم والربط بين اجزاء المادة وعناصرها على جعلها وحدة متماسكة ويزيد من امكانية تذكرها وحفظها ويمكن ان يتم الربط بينها وبين الخبرات السابقة وبذلك يتم للطفل ادخالها منظومة معلوماته. وهكذا يربط التلميذ بين الجمع والضرب (الضرب اختصار الجمع) وبين الضرب والقسمة حيث ان (٣٥ مقسومة على ٧) عملية ضرب من نوع آخر.

وفى مادة الجغرافيا يربط بين الموقع والمناخ والمياه وبين هذه كلها والنشاط البشرى. بشكل عام ان الذاكرة القائمة على فهم الافكار وتنظيمها أقل تعرضا للنسيان من الذاكرة الآلية القائمة على التكرار البحت.

وضوح الادراك

ان الادراك الواضح لموضوع مايساعد على تثبيته وتسهم فى الوضوح عوامل متعددة منها اشراك الحواس لاسيما حاستى السمع والبصر. من هنا اتت اهمية الوسائل الحسية لتلاميذ المرحلة الابتدائية. يلعب الانتباه دورا فى تعميق الادراك وتوضيحه كما يسىء للفهم ان الادراك العرضى المشتت لايصل بالتلميذ الى الخبرة المعطاة واثارة الاهتمام بها والعناية بعرضها بشكل يجذبه.

العامل الانفعالى

ان الطفل يتذكر ماهو ممتع بالنسبة له بصورة افضل ولمدة اطول كما يستخدمه فى نشاطه. ولهذا ينصح عادة باثارة الدافع للتعام لدى الطفل حين يراد له تعلم خبرة ما. ان وجود الدافع يجعل اكتسابه للخبرة مصدرا لانفعال سار ناتج عن اشباعه. واستنادا الى هذا العامل الانفعالى تعطى طرق التعليم الان اهمية كبيرة لدور التعزيز فى تقدم التعلم. يعتبر الخوف والقلق من الانفعالات التى تعيق الادراك والانتباه وتشوشهما وبالتالى فانها تعيق التثبيت والتذكر.

الزمن بين التخزين والتذكر

كلما كان هذا المدى قصيرا كان التذكر أقوى وأوضح. فالطفل ينسى معلوماته القديمة (باستثناء الخبرات المصحوبة بشحنة انفعالية قوية) اكثر من الخبرات الجديدة. ولكن

استخدام المعلومات القديمة فى مواقف متكررة ينفى عنها صفة القدم ويجعلها سهلة التذكر. كما ان الحفظ القائم على الفهم وادراك العلاقات يضمن تثبيتا طويل الاجل

الذكاء

ان تأثير الذكاء يتجلى فى قدرة الطفل الذكى على فهم المعنى والتنظيم والادراك الواضح والربط بالمعلومات السابقة، وهذه كلها عوامل تسهم فى التثبيت والحفظ والشخص الذكى يأنف من الذاكرة الالية ولايقبل على حفظ أى شىء لايفهمه. ان تعليم الاطفال الاساليب المجدية فى الحفظ يساعد الى حد كبير على تحقيق نتائج جيدة فى تذكر معلوماتهم وقد تثبت جدوى هذه الاساليب حيث تعتمد على الفهم والتنظيم لمحتوى المادة المدروسة ومن أهم الاساليب:

- اذا كانت مادة الحفظ نصا أو موضوعا فان افضل طريقة للحفظ هى وضع خطة للنص أو الموضوع وابراز الفكرة الرئيسية والافكار الفرعية وجمع المعطيات فى تصنيفات ومجموعات مع اختيار تسمية أو عنوان للمجموعة ثم الوقوف على العلاقات الجوهرية بين المجموعات والربط بين اجزاء الموضوع.
- استخدام الرسوم والمخططات والرسوم الهندسية والصور القائمة على اساس الشرح الكلامى.
- استخدام المادة الواجب حفظها فى حل مسائل تتعلق بها ومن شتى الانواع.
- التكرار ويعتبر طريقة مناسبة للحفظ اذا توفرت بعض الشروط التى تبعد الحفظ الآلى. لذلك لابد من الاستخدام العقلانى للتكرار ويكون بمراعاة الامور التالية: توزيع المراجعات بحيث تفصل بين تكرار وآخر فترة من الراحة (الفاصل يجب ان يكون مناسبا يسمح بالراحة ولايكون طويلا يؤدى الى اضاعة آثار المرة السابقة) هذا التكرار الموزع افضل من التكرار المتلاحق. والفاصل يمنح راحة تقضى على عاملى التعب والملل اللذين يشتتان الانتباه.

ويعتبر النوم فترة راحة مثالية لان النوم خال تماما من الفعاليات المقحمة التى يواجهها الانسان فى يقظته، ويفضل ان تقرأ المادة قبل النوم مرة واحدة ثم تعاد قراءتها

مرة ثانية فى الصباح فهذا اجدى من قراءتها عدة مرات تتخللها نشاطات مقحمة ويزيد التأثير السلبى للفعاليات المقحمة كلما كان التشابه كبيرا بينها وبين المعلوات الاصلية المراد حفظها فحفظ درس فى اللغة العربية يعرقله درس يليه باللغة الانجليزية مثلا. ويقل التأثير السلبى كلما كانت الفعاليات السابقة واللاحقة مختلفة.

- اذا كانت المادة المطلوب حفظها محدودة المحتوى وذات وحدة (مثلا ابيات قليلة يمثل مضمونها حدثا واحدا) فان الطريقة الجزئية الكلية هى الافضل فى التكرار ويقصد بها تكرار المادة كلها فى كل مرة اما اذا كانت المادة طويلة (قصيدة طويلة) أو موضوعا متشعب الجوانب فيفضل الطريقة الجزئية القائمة على تقسيم القصيدة الى اجزاء ويشترط ان يكون لكل جزء وحده او فكرة رئيسية.

- لايجوز ان يكون التكرار آليا بل مصحوب بنشاط عقلى يتمثل فى الانتباه والفهم وربط الاجزاء فى تنظيم عقلى يبرز تسلسل الافكار وترابطها كما يربطها بالخبرات السابقة.

■■■

كيف
تجعلين
طفلك مبدعاً؟

تعد سنوات الطفولة الباكرة من أنسب الفترات التى يجب الكشف فيها عن الابتكار والإبداع لدى الطفل ذلك إذا مكناه من الحركة والاستكشاف وأعطيناه الحرية للتجريب والممارسة والعمل، وخففنا من وطأة الإحباطات المتكررة التى يتعرض لها بين حين وآخر، واستثرناه بالمثيرات المتعددة التى تحدد قدراته وتدفعه إلى التفكير والابتكار، فيسمى هذا العمر أحيانا بعمر الابتكار CREATIVE AGE ذلك لأن كثيرا منهم يستخدمون خامات البيئة فى اللعب الابتكارى ويتفننون فى ذلك.فالأطفال لديهم تلك القدرة الابتكارية التى تبدو كأنها شىء ولدوا به، فلهم وجهة نظرهم الأصيلة منذ النشأة الأولى بكونهم مخلوقات جديدة وفريدة فى عالم غريب ومعقد، فالطريقة الوحيدة التى يدرك بها الأطفال الأشياء فى عالمهم هى الاستكشاف باستخدام حواسهم، إنهم يجربون الأشياء، ويتساءلون لماذا تبدو على هذه الصورة وهل يمكن تغيير صورتها، إنهم يمارسون كافة الأنشطة بروح التعجب والفضول العظيم والاندفاع إلى الاستكشاف والتجربة بشكل أصيل لا يخلو من اللهو.

فنرى أن فترة الطفولة الباكرة، والمقابلة لمرحلة ما قبل المدرسة، تعد من أهم فترات الحياة الإنسانية، وخاصة أن أطفال اليوم يعيشون فى عالم الضغط على الأزرار والمفاتيح الإلكترونية لتصل إليهم أحدث الابتكارات وآخر المخترعات.

وهو ما سبقتنا إليه التجربة اليابانية بتنشئة جيل جديد من المبتكرين بعد مأساة القنبلتين الذريتين اللتين ألقيتا على نجازاكى وهيروشيما سنة ١٩٤٥فقد نجحت فى هذا

من خلال أسلوب تربوى علمى ومن خلال تنشئة اجتماعية واعية ومن خلال ممارسة سياسة متحررة ولكنها حاسمة.

صحيح أن طفل هذه المرحلة لن يكون قادرا على الاختراع كما هو الحال بالنسبة للكبار، إلا أن ذلك لا يمنع من أن ننظر إلى هذه المرحلة على أنها مرحلة من عمر الإنسان تشتمل على أهم مقومات هذا النوع من التفكير، وبالتالى فإنه يمكن أن نستفيد من هذه المقومات، ونعمل على تنميتها، وترسيخ أساليب التفكير العقلى المتميز من البدايات الأولى للإنسان.

فمن الحاجات الفعلية للطفل ؛ الحاجة إلى الاكتشاف والاستطلاع وتنمية الخيال والإبداع والابتكار .فالطفل مدفوع بطبيعته إلى استكشاف الأشياء من حوله ومحاولة التوفيق بين تصوره الفعلى للأشياء والموضوعات، وبين ما يحدث بالفعل فى بيئته بالشكل الذى تسجله حواسه.

وفى ممارسة الأنشطة يستطيع الأطفال التعبير عن قدراتهم الابتكارية، فهى تساعدهم على تحسين مهاراتهم، ومن خلال الانفتاح والحرية فى القيام بما يودون أن يقوموا به من استكشافات لما حولهم، والتعبير عما لديهم من أفكار دون خشية تخطيهم الحدود المرسومة لهم.

ولحسن الحظ فإن الأطفال فى مرحلة الطفولة الباكرة منفتحون بقدر كبير نحو الابتكار، ولكن للأسف كثيرا ما نجد أن الكبار لا يفضلون الأطفال كثيرى التساؤل، بل على العكس يطلبون إليهم الانصياع والإذعان إلى أوامرهم، وكلما ازدادت الضغوط حول الأطفال كلما نزعوا إلى الانغلاق على أنفسهم والانعزال، مما يخمد لديهم الرغبة فى إبداء الاهتمام بأى شىء والخوف من تقديم أى شىء مبتكر خوفا من النقد أو العقاب المنتظر.

وهنا تظهر أهمية تلك المرحلة فى تشكيل شخصية الفرد، فالطفل يتعلم مبكرا، وسريعا، وعندما ينال مكافأة ما عن سلوك معين، فإن هذا السلوك سرعان ما يكون

السلوك المفضل لديه لأنه قد جلب له رضا المحيطين، سواء أكان هذا السلوك ينزع إلى الابتكار والاستكشاف أم الميل إلى الهدوء على نحو خال من الابتكارية.

فنجد أن نمو القدرات الابتكارية يحتاج من البالغين أن يقل تمسكهم بالأساليب التعليمية التقليدية، والقيام بأدوار الملاحظين والمفسرين للمواقف المشكلة، ومهيئين للبيئة المحيطة لتكون محفزة للتعلم.

تعريف الابتكار

اختلفت تعريفات الابتكار نظرا لاختلاف اهتمامات الباحثين ومدارسهم الفكرية، وهذا يشير إلى تعقد مفهوم الابتكار، ولكن يمكننا حصر التعريفات العديدة للابتكار فى عدة فئات رئيسة، على الرغم من تعددها إلا انها ليست بينها تعارض فيمكن من خلالها أن نتعرف طبيعة الابتكار، ويمكن تصنيف التعريفات التى تناولت الابتكار إلى مجموعة تصنيفات رئيسة وهى:

١ ـ تعريفات تعرف الابتكار على أنه أسلوب للحياة

٢ ـ تعريفات تركز على الإنتاج.

٣ ـ تعريفات تركز على العملية الابتكارية

٤ ـ تعريفات تركز على الإمكانات الابتكارية.

٥ ـ تعريفات تركز على خصائص الشخصية لدى المبتكرين.

٦ ـ تعريف الابتكار بناء على الموقف الابتكارى أو البيئة الابتكارية

١ ـ الابتكار كأسلوب للحياة

يرى أصحاب هذا المنحى أن الابتكار يعتبر أسلوبا من أساليب الحياة، فيعرفه "اندروز" (١٩٦١) على انه "العملية التى يمر بها الفرد فى أثناء خبراته، والتى تؤدى إلى تحسين وتنمية ذاته، كما أنها تعبير عن فرديته وتفرده "، كما يرى "فروم" (١٩٥٩) أن الابتكار أسلوب خاص من أساليب الحياة، حيث يرى الفرد الجديد فى القديم، وأن

يصبح كل يوم من أيامه ميلاد جديد، وأن يقبل على الحياة بمواقفها المتعددة وكأنه يراها لأول مرة، فتكون استجاباته جديدة، أما "ماسلو" فيميز بين نوعين من الابتكار وهما ابتكارية الموهبة، وابتكارية تحقيق الذات، ويهتم "ماسلو" بابتكارية تحقيق الذات، أو ما يسميه "الابتكارية الأولية" وهى تلك العملية التى تنبع من وتستخدم العملية الأولية أكثر من استخدامها للعملية الثانوية، فهى تتميز بالقدرة على التعبير عن الأفكار دون كف أو خوف من سخرية الآخرين ؛ فهى تتواجد لدى مجموعة من الذين وصلوا إلى مستوى مناسب من تحقيق الذات، أما "اندرسون" فيطلق عليها اسم الابتكارية الاجتماعية أو النفسية، حيث يرى أنها الابتكار فى مجال العلاقات الاجتماعية، بما تتطلبه من ذكاء وإدراك سليم وحساسية واحترام الفرد وجرأة فى التعبير عن الأفكار والدفاع عن المعتقدات.

٢ ـ الابتكار كناتج محدد

و هى تعرف الابتكار بناء على الناتج الابتكارى ويتصف الإنتاج الابتكارى الحقيقى بعدة شروط وهى: الأصالة، والجدة، والمغزى، فنجد "بيرس" يعرفه على أنه "قدرة الفرد على تجنب الروتين العادى والطرق التقليدية فى التفكير مع إنتاج أصيل جديد أو غير شائع يمكن تنفيذه"، ويرى البعض (ميد ١٩٥٩، وروجرز ١٩٥٩، ومورای١٩٥٩) أن مصدر التقويم لابد وأن يكون داخليا، أى أن يكون الإنتاج جديدا بالنسبة لمن أنتجه فقط، ويعارض البعض الآخر هذا الرأى مثل "سوروكين" فيرى أن الناتج الابتكارى يجب أن يتوافر فيه شرطان: الأول أن يضيف هذا الناتج شيئا جديدا أو تكوينا جديدا لما يعرف الإنسان، والشرط الثانى بأنه لابد وأن يضيف هذا الناتج إلى القيم الإنسانية العليا (الحق، الخير، الجمال.. وغيرها) ومن هذا التعريف نجد أنه جعل محك الجدة فى صورة مطلقة لما تعرفه البشرية، كما أن مصدر التقييم والحكم خارجى، كذلك أضاف إليها المحك الخلقى والفائدة و الجدة أمر نسبى أى تنسب لما هو معروف فى وقت اكتشاف الناتج الابتكارى، كما أنها تنسب إلى الجماعة التى ظهر فيها الناتج الابتكارى، فقد يكون قد سبقهم إليه جماعة أخرى، وهكذا نجد أن أهم ما يميز الناتج الابتكارى هو

الجدة (و هى أمر نسبى)، كذلك الفائدة (المنفعة)، ومن أمثلتها تعريف "روجرز" (١٩٥٤)، ويعرف أندرسون (١٩٥٩) الابتكار المرتبط بالإنتاج فى شكلين هما:

(أ) الإنتاج المحسوس الواقعى المنفصل نسبيا مثل العمل الأدبى، واللوحة الفنية، واختراع جهاز، واكتشاف مادة

(ب) الإنتاج الذى لا ينفصل عن مبدعه، بل يتصل به اتصالا مباشرا مثل إبداع الممثل، أو الابتكار فى مجال العلاقات الإنسانية.

ومن الجدير بالذكر أن الناتج الابتكارى لا يظهر فى صورة واحدة كما لا تكون كل الابتكارت فى نفس المستوى فللابتكار مستويات متدرجة وقد اقترح تايلور خمسة مستويات للابتكار وهى كما يلى:

(أ) الابتكارية التعبيرية

أى التعبير الحر المستقل، الذى لا يكون للمهارة أو الأصالة فيه أهمية، مثل رسوم الأطفال التلقائية، أى تنظيم الأجزاء المنظومة.

(ب) الابتكارية الإنتاجية

أى المنتجات الفنية والعلمية التى تتميز بمحاولة ضبط الميل إلى اللعب الحر، وبمحاولة وضع أساليب تؤدى إلى الوصول إلى منتجات كاملة، أى إضافة علاقات جديدة لمنظومة معينة، وينبغى ألا يكون هذا الإنتاج تقليدا لعمل الآخرين، ويتمثل هذا المستوى فى حالة إنتاج آلات جديدة أو تحسين منتج موجود مثلا.

(ج) الابتكارية الاختراعية

ويمثلها المكتشفون Explorers الذين تظهر عبقريتهم باستخدام المهارات التصويرية، أى إضافة عناصر جديدة للمنظومة، وهو لا يتطلب المهارة أو الحذق، بل يتطلب المرونة فى إدراك علاقات جديدة غير مألوفة بين أجزاء منفصلة موجودة من قبل.

(د) الابتكارية التجديدية (الاستحداثية)

أى التطوير والتحسين الذى يتضمن استخدام المهارات الفردية التصورية، أى المزاوجة بين المنظومتين، من خلال القيام بتعديلات تشتمل على مهارات تجريدية وتصورية (مثل ابتكار

نظريات جديدة فى العلم أو الفن مثلا) ولكن من خلال الاعتماد على أفكار ونظريات موجودة سلفا، فعندما تكون المبادئ مفهومة فهما كافيا، يمكن للمبتكر أن يعمل على تحسينها وتعديلها.

(هـ) الابتكارية الانبثاقية (البزوغية)

ويتمثل فى ظهور مبدأ جديد أو مسلمة تخرج منها رؤية جديدة أى خلق منظومة جديدة، وهو أرفع صورة من صور الابتكار، ويتضمن تصور مبدأ جديد تماما فى أكثر المستويات وأعلاها تجريدا.

٣ـ الابتكار كعملية عقلية

و ترى أن الإنتاج الابتكارى هو محصلة للتفاعل بين الشخص وبيئته وعمليات تتم داخل الفرد ذاته، وتتضمن العملية الابتكارية سلسلة من الخطوات والمراحل التى يمر بها المبتكر عند إحساسه وإدراكه للمشكلة والعمل على حلها ليصل إلى حل ابتكارى لها .فالعملية الابتكارية تبدأ بإدراك الثغرات والاختلال فى المعلومات والعنصر المفقود وعدم الاتساق الذى لا يوجد حل متعلم، ثم البحث عن دلائل ومؤشرات فى الموقف وفيما لدى الفرد من المعلومات، ووضع الفروض لسد الثغرات، واختبار صحتها، ثم الربط بين النتائج وإجراء التعديلات وإعادة اختبار الفروض ثم نشر النتائج وتبادلها.. ويرى "تورانس"١٩٦٢ أن الابتكار هو "عملية تتضمن الإحساس بالمشكلات والفجوات فى مجال ما، ثم تكوين بعض الأفكار أو الفروض التى تعالج هذه المشكلات، واختبار صحة هذه الفروض، وإيصال النتائج التى يصل إليها المفكر للآخرين".

التوقيع

وعلى الرغم من اتفاق بعض العلماء على أن التفكير الابتكارى عملية عقلية تمر بعدة مراحل، إلا أنهم لم يتفقوا فيما بينهم فى عدد تلك المراحل.. ويعد جراهام والاس Graham Wallas (1926) من أشهر من قاموا بترتيب مراحل العملية الابتكارية على النحو التالى:

(أ) التحضير أو الإعداد أو التمهيد:

وهى مرحلة التعرض للمثيرات ويتم فيها بحث المشكلة من جميع جوانبها، فيجمع المعلومات حولها، فمن المعروف أن الابتكار يقوم على ما يتوفر من معلومات سابقة لدى

المبتكر، ، ويلجأ إلى استخدام ما لديه فى الذاكرة من معلومات وخبرات سابقة كذلك يسعى لجمع المعلومات بطرق مختلفة ومتعددة.ثم يليها إجراء محاولات للعمل على حل المشكلة ذ ولكن تبقى المشكلة قائمة.

(ب) الحضانة أو الاختمار أو الكمون:

وتعد مرحلة ترتيب وترقب وانتظار، ترتبط فيها فكرة معينة بأفكار أخرى، ويبذل فيها المبتكر مجهود ليصل إلى حل المشكلة، ويكون فيها صراع غير واعى لحل المشكلة ؛ أى عدم التفكير الشعورى فى المشكلة مع حدوث نشاط شعورى، وفيها يترك المبتكر التفكير فى المشكلة فترة من الزمن، ليرتاح ذهنه من عناء التفكير، مما يساعده على إيجاد آفاق جديدة تسمح له بإيجاد علاقات ومتعلقات لم تكن واضحة له من قبل. ويتم فيها استخدام المبتكر للمعلومات السابقة لديه بالاضافة إلى المعلومات التى جمعها عن المشكلة، وتختلف مدة الحضانة او الاختمار من شخص لآخر ومن مشكلة لأخرى، وتتسم هذه المرحلة بالغموض والشعور بوجود شىء مفقود (وهو الحل) وتنتهى بظهور شعاع الألهام.

(ج) الإشراق أو الإلهام:

وهى مرحلة تملأ الفكرة فيها حياة الفرد حتى ظهورها، حيث يشرق فيها الحل وتتضح الفكرة فى ذهن المبتكر.ويتم فيها العمل بشكل دقيق للوصول إلى حل المشكلة ويصاحبها شعور بالاستبصار، ويشعر المبتكر بعد الوصول إلى الحل بالخفة والارتياح.

(د) التحقيق:

وهى المرحلة التى يتأكد فيها المبتكر من الحل، ويتحقق من قابليته للتنفيذ، ويتم فيها صقل الحل أو تعديله وأحيانا التخلى عنه والعودة للبحث عن حل جديد.

٤ ـ تعريف الابتكار بناء على الإمكانات والقدرات الابتكارية:

وفيه يفترض مؤيدو هذا مجموعة من القدرات التى اعتقدوا أنها تكون القدرة العامة للابتكار مثل الطلاقة، والمرونة، و الأصالة، والحساسة للمشكلات...، وهذه القدرات يتم

الكشف عنها من خلال الأداء على الاختبارات النفسية التى تقيسها، وعلى رأسهم جيلفورد (١٩٥٩) الذى يرى أن الابتكار هو " تنظيمات من عدد من القدرات العقلية البسيطة، تختلف هذه التنظيمات فيما بينها باختلاف مجال الابتكار". وقد توصلت عدة دراسات إلى نتائج تؤكد العلاقة بين هذه العوامل العقلية والابتكار محددا فى ضوء محكات أخرى، مثل دراسة لونفيلد ذ ١٩٦٢ التى أثبتت أن المبتكرين من الفنانين وطلاب الفنون يتميزون عن غيرهم من غير المبتكرين بارتفاع مستواهم من حيث القدرة على الطلاقة والإحساس بالمشكلات والمرونة والأصالة.

فيتكون التفكير الابتكارى من مجموعة من القدرات الأساسية وهى قدرات عقلية معرفية، وتقع معظمها ضمن مجموعة القدرات التى يطلق عليها قدرات التفكير المنطلق ومن أهم القدرات الابتكارية فى مرحلة الطفولة ما يلى:

(أ) الطلاقة

يقصد بالطلاقة القدرة على إنتاج أكبر عدد من الأفكار الابتكارية أو الاستجابات (رموز، أعداد، أشكال، كلمات، أفكار...) فى وحدة زمنية محددة، فالشخص المبتكر متفوق من حيث كم الأفكار التى ينتجها فى مدة زمنية أقل من أقرانه.

ويمكن تصنيف الطلاقة إلى عوامل مختلفة كالطلاقة اللفظية، الطلاقة الشكلية، الطلاقة التعبيرية، الطلاقة الفكرية، وتتضح الطلاقة فى السهولة التى يستدعى بها الفرد المعلومات المخزونة فى ذاكرته كلما احتاج إليها فى المواقف المختلفة.وترتبط الطلاقة بالحالة المزاجية للطفل، فالسرور والبهجة تؤدى إلى الطلاقة، بينما يؤدى القبض والجمود إلى تعطيل الطلاقة نتيجة للانغلاق المؤقت للذهن.وتوجد عدة أشكال للطلاقة هى:

١ ـ الطلاقة اللفظية (طلاقة الكلمات): وتتمثل فى إنتاج أكبر عدد من الألفاظ أو المعانى يتوفر فى بنائها أو تركيبها شروط معينة (مثلا هات كلمات تبدأ بحرف معين)، أو على وزن معين. وتعتمد على الحصيلة اللغوية لدى الطفل.

٢ ـ طلاقة التداعى (الارتباطية):ويعنى إنتاج عدد من الألفاظ تتوافر فيها شروط معينة من حيث المعنى؛ وتتطلب توليد معانى محددة للكلمات كأن تعبر عن علاقة كالتشابه، أو التضاد أو الجزء إلى الكل، كذلك إعطاء كلمات ترتبط بكلمة معينة تتوفر فيها شروط معينة من حيث المعنى ؛ أسماء حيوانات مثلا ،وتعتمد على فهم الأطفال لمعانى الكلمات أو خصائص الأشياء.

٣ ـ الطلاقة الفكرية: وتعنى ذكر أكبر عدد من الأفكار فى زمن معين، ولا يؤثر نوع الأفكار التى يصدرها الفرد، وإنما الأهمية لعدد الاستجابات.

٤ ـ الطلاقة التعبيرية: وهى قدرة الفرد على صياغة الأفكار فى عبارات مفيدة، ويعنى بها جيلفورد القدرة على التفكير السريع فى الكلمات المتصلة الملائمة، وتتصف هذه الأفكار بالوفرة والتنوع.

٥ ـ الطلاقة التصنيفية: وهى القدرة على التصنيف السريع للكلمات فى فئات خاصة، أو الأفكار حسب متطلبات معينة، كالقدرة على ذكر أكبر عدد من أسماء الحيوانات أو استخدامات قالب طوب، أو أكبر عدد من عناوين القصص المختلفة.

٦ ـ طلاقة الأشكال: وتعنى القدرة على إنتاج أكبر عدد ممكن من الأشكال ؛ حيث يقوم المفحوص بعمل رسوم لأشكال حقيقية بأقل الإضافات للأشكال المعروضة أمامه.

(ب) الأصالة

ويعرفها: " جيلفورد " بأنها القدرة على إنتاج عدد من الأفكار، خلال وحدة زمنية محددة، وذات ارتباطات غير مباشرة بالموقف المثير، على أن تتصف بالمهارة، والندرة من الناحية الإحصائية. أى تعنى أن الأفكار التى يقترحها الفرد تكون نادرة، فلا يكرر أفكار المحيطين، وإنما تتسم أفكاره بالجدة والطرافة والمهارة، أو تعكس القدرة على النفاذ إلى ما وراء الواضح والمباشر والمألوف من الأفكار أو تقوم على التداعيات البعيدة من حيث الزمن أو من حيث المنطق، ويتضمن هذا عدة مؤشرات وهى: عدم الشيوع، التداعيات

البعيدة، المهارة وتختلف أهمية الأصالة من مجال إلى مجال ؛ حيث أن الأصالة فى مجال الأدب والفن تزداد أهميتها أكثر من القدرات الابتكارية الأخرى، بينما فى مجال البحث العلمى والرياضيات فإن أهميتها تتضاءل.

(ج) المرونة

ويرى جيلفورد أن المرونة هى: سرعة إنتاج أفكار متنوعة مرتبطة بموقف معين و هى القدرة على تغيير الحالة الذهنية التى ينظر من خلالها الفرد إلى الأشياء بتغير الموقف متحررا من القصور الذاتى الذهنى متنقلا بين الفئات المختلفة للأفكار، وهى عكس التصلب العقلى.

ويتخذ التعبير عن المرونة مظهرين هما:

- المرونة التلقائية:

وهى قدرة الشخص على إعطاء عدد من الاستجابات، التى لا تنتمى إلى فئة واحدة أو مظهر واحد وإنما تنتمى إلى عدد متنوع من الفئات، وتتمثل فى تلقائية الطفل فى تغيير الوجهة العقلية أى من زاوية النظر أو التفكير فى الأشياء والانتقال من فئة فكرية إلى أخرى، وغيره.

المرونة التكيفية:

وتتمثل فى السلوك الناجح لمواجهة موقف أو مشكلة معينة وتتطلب تعديلا مقصودا للسلوك يتفق مع الحل السليم لمواجهة موقف معين، وتظهر فى قدرة الطفل على تغيير الوجهة الذهنية التى ينظر من خلالها للمشكلة وأن يتكيف معها ويمكن اعتبارها الطرف الموجب للتكيف العقلى.

الإكمال

وهى القدرة على استطراد المعلومات لإكمال بناء ما من جميع جوانبه، وفى اتجاهات جديدة، حيث أن المعلومات المعطاه توضح الخطوة الأولى للبدء، وتساعد كل خطوة تليها فى تحديد الخطوات التالية.

(د) الحساسية للمشكلات

وتظهر قدرة الحساسية للمشكلات فى سرعة الوعى بالنقائص أو العيوب فى الأشياء والمواقف مما يؤدى إلى الإحساس بالحاجة للتغيير والتعديل فى الموقف و تعد القدرة على الحساسية للمشكلات من أهم قدرات التفكير الابتكارى، نظرا لعدم قدرة الفرد للوصول إلى الحلول الابتكارية دون الإحساس بوجود مشكلة ما. والطفل المبتكر يستطيع أن يدرك الأخطاء، أو نواحى القصور، ويحس بالمشكلات إحساسا مرهفا ويسعى لسد الثغرات، أو فهم الغريب. وهو ما يسمى "بارتفاع مستوى الوعى" والشخص المبتكر تكون لديه القدرة على الحساسية للمشكلات أكثر من غيره فقد يشعر بالمشكلة قبل أن يشعر بها الأخرين، كما أن قد يشعر بمشكلة قد يراها الآخرين ليست مشكلة بالنسبة لهم.

(هـ) قدرة إدراك التفاصيل

وهى تتمثل فى القدرة على إعطاء تفاصيل (إثراء التفاصيل) لفكرة ما، أو تطوير لها، كذلك إعطاء تفسيرات وإضافة تفاصيل أكثر دقة عن موضوع من الموضوعات، أو فكرة ما.

٥ ـ تعريف الابتكار بناء على الخصائص والسمات الشخصية لدى المبتكرين:

و يحدد أنصار هذا الاتجاه مفهوم الابتكار بناء على سرد بعض خصائص وسمات الأفراد المبتكرين التى توصلت البحوث المختلفة إلى توافرها بنسب عالية لديهم اكثر من الأشخاص العاديين. كتعريف " سمبسون " (١٩٢٢) للابتكار على انه" المبادأة التى يبديها الفرد فى قدرته على التخلص من السياق العادى للتفكير واتباع نمط جديد من التفكير".

ويحدد تورانس ٨٤ خاصية يتميز بها المبتكرون ومن هذه الخصائص أو السمات ما هو جذاب ومنها ما هو غير محبب للكبار مثل العناد أو المشاكسة، الغطرسة، الغرور، عدم الرضا شبه الدائم، الانتقاد الدائم... الخ.

و لكن بعض هذه الصفات أو السمات غير الجذابة مثل العناد أو المشاكسة قد تكون ذات قيمة عندما تحقق فكرة جديدة، وبالمثل قد يكون انتقاء الأشياء وعدم الرضا يؤديان

إلى طرح الأسئلة وتحليل المواقف قبل الوصول إلى مقترحات خاصة بالتحسين وليس المقصود بذكر هذه الخصائص (غير الجذابة) تدعيمها من قبل المعلمة بالطبع، ولكن نوضحها فقط حتى لا تقوم المعلمة برفض أو إحباط الاستجابات الابتكارية.. فالأطفال من طبيعتهم أنهم يحبون الشعور بتقبل الآخرين لهم مما يؤثر على تعزيز استجاباتهم الابتكارية أو كفها أحيانا، لذا فمن المؤكد أن فهم الابتكار يؤدى إلى قبول وتقدير وتشجيع الأطفال على تنمية الابتكار لديهم.

إن الخصائص غير المحببة للمبتكرين غير معروفة الأسباب.. وما إذا كانت تكمن وراء الابتكار أم أنها تنشأ نتيجة لسوء المعاملة من الكبار والأقران.

كما أن المبتكرين يتمتعون بسمات محبوبة مثل التصميم، الفضول، الحدس (البداهة)، حب المغامرة، الميل إلى الأفكار المعقدة، روح المرح.. وغير ذلك.

من خصائص المبتكرين التى ذكرها تورانس ما يلى:

- تقبل الفوضى (اللانظام).
- المخاطرة.
- عاطفة قوية .
- حب الغير.
- إدراك الآخرين.
- الاهتمام الزائد بشىء ما.
- الانجذاب للفوضى.
- الانجذاب للأشياء الغامضة.
- الخجل الواضح.
- الاضطلاع بالأعمال الصعبة (أحيانا الصعبة جدا).

- النقد البناء.

- الشجاعة.

- الاقتناع الراسخ الواعى (الإيمان).

- تحدى أعراف المجاملة.

- تحدى أعراف الصحة (التقاليد).

- الرغبة فى التفوق.

- التصميم (ثبات العزم).

- عدم الرضا.

- بعثرة الأشياء (إفساد النظام).

- السيطرة (ليس بمعنى القوة).

- العاطفة (الانفعال).

- الحيوية (النشاط).

- اكتشاف الأخطاء.

- الفضول.

- عدم الخوف من الاختلاف عن الآخرين.

- الإحساس بأن إظهار أو استعراض المهارات لا يساعد على الانسجام مع الآخرين.

هذه هى بعض خصائص المبتكرين ولكن المهم أن نعرف نحن الكبار كآباء أو معلمين كيف نساعد على تنمية الابتكارية لدى أطفالنا الصغار؟ وكيف نساعدهم على التعبير عن ميولهم الابتكارية الطبيعية

٦ - الابتكار كمناخ بيئى

ويقصد بها البيئة أو المناخ المحيط بما يتضمنه من ظروف ومواقف تيسر أو تعوق نمو الابتكار، ويرى كثير من العلماء أن الابتكار لكى يحدث يجب أن تتوافر البيئة المناسبة التى

تسمح وتشجع الابتكار فيجب أن تسمح له البيئة المحيطة ببعض الحرية، والأمن النفسى والاجتماعى، ويمكن تقسيمها إلى شقين:

أولا: ظروف عامة ؛ وترتبط بالمجتمع وثقافته بصفة خاصة، فالابتكار ينمو فى المجتمعات التى تهيئ الفرص لدى أفرادها للتجريب دون خوف أو تردد، وتشجعهم على الابتكار، وخير مثال على ذلك التجربة اليابانية.

و للبيئة أهمية كبرى فى مساعدة الطفل على الابتكار أو قتل الابتكار لدى الطفل، فالبيئة التى تنمى ابتكارية الطفل لابد وأن تكون بيئة آمنة، غنية بالمثيرات، منظمة ومرتبة بطريقة تتيح الحرية للطفل... فالأطفال دائما يجدون وينشطون فى تفقد واستكشاف بيئتهم والإمكانات المتاحة لها، وهم محبون للبحث والاستكشاف بطبيعتهم. ومن ثم يغامرون من أجل التعرف على بيئتهم، ومن خلال المغامرة يصبحون على دراية وبحدود بيئتهم التى هى عالمهم ومعلمهم ومختبرهم، وهذه الحدود توجه طاقاتهم بشكل طبيعى إلى وجهات معينة، كما أنها تعد جزءا طبيعيا فى فهم سير العالم

ولحسن الحظ فإن الأطفال فى مرحلة الطفولة الباكرة منفتحون بقدر كبير نحو الابتكار، ولكن للأسف كثيرا ما نجد أن الكبار لا يفضلون الأطفال كثيرى التساؤل، بل على العكس يطلبون إليهم الانصياع والإذعان إلى أوامرهم، وكلما ازدادت الضغوط حول الأطفال كلما نزعوا إلى الانغلاق على أنفسهم والانعزال، مما يخمد لديهم الرغبة فى إبداء الاهتمام بأى شىء والخوف من تقديم أى شىء مبتكر خوفا من النقد أو العقاب المنتظر.

وهنا تظهر أهمية تلك المرحلة فى تشكيل شخصية الفرد، فالطفل يتعلم مبكرا، وسريعا، وعندما ينال مكافأة ما عن سلوك معين، فإن هذا السلوك سرعان ما يكون السلوك المفضل لديه لأنه قد جلب له رضا المحيطين، سواء أكان هذا السلوك ينزع إلى الابتكار والاستكشاف أم الميل إلى الهدوء على نحو خال من الابتكارية.

فنجد أن نمو القدرات الابتكارية يحتاج من البالغين أن يقل تمسكهم بالأساليب التعليمية التقليدية، والقيام بأدوار الملاحظين والمفسرين للمواقف المشكلة، ومهيئين للبيئة المحيطة لتكون محفزة للتعلم.

ثانيا: ظروف خاصة ؛ وترتبط بالبيئة الدراسية والمعلمين والمسئولين عن العملية التربوية.

ويتمثل التحدى الحقيقى بالنسبة للمعلمة فى توفير بيئة التعلم التى ترحب بالاستكشاف والتى تتميز بحدود ضرورية وذات معنى ومغزى بالنسبة للأطفال، وليست حدودا تعسفية تكبح الابتكار.. ومن الشروط الواجب توفرها فى البيئة التى تساعد الطفل على الابتكار ما يلى:

الحرية:

منح الطفل حرية الحركة، وحرية اختيار اللعب، أو الخامات، أو الأدوات أو ما إلى ذلك، كذلك حرية اختيار الأطفال المشاركين معه فى النشاط، وحرية الزمن أو الوقت الذى يحتاجه الطفل فى عمله أو نشاطه مع مراعاة عدم الضغط على الطفل فى الانتهاء من نشاطه (مراعاة الفروق الفردية)، وحرية التعبير والاستفسار والسؤال، وحرية تبادل الأفكار بين الأطفال بعضهم البعض، وحرية التعبير عن انفعالاتهم أيا كانت (دهشة، حيرة، فرح، ألم... الخ)

الثراء:

ثراء البيئة بالخامات والأدوات والأجهزة واللعب وما إلى ذلك... ونعنى به التنوع الذى لا يربك الطفل أو يشتت انتباهه وتركيزه وقدرته على الفحص والتجريب والاستكشاف.

النظام:

من المهم أن تكون البيئة منظمة تتيح للطفل رؤية الأدوات والأجهزة ووغيرها من وسائل، لتتيح له سهولة الاختيار والحركة.

الأمان:

من المهم توفير الأمان المادى إلى جانب الأمان النفسى فى بيئة الطفل، فيجب استبعاد أى ظروف ضغط على الطفل تشعره بالقلق وعدم الأمان النفسى.

حب النشاط

و حب العمل الذى يقوم به الطفل.. حب ذاتى لنفس الطفل، وليس لإرضاء المعلمة، أى لابد وأن يقوم الطفل بالعمل بتلقائية وذاتية وحب نابع من نفسه وليس لإرضاء أحد من الكبار.

تقوم المعلمة بدور المعاون وليس القائد أو القاضى أى انها تساعد الطفل وتتيح له الفرص وتحس به وترعاه دون تدخل... فهى تسمح للطفل بالتعامل المباشر مع المواد والأشياء ولا يعنى هذا أن المعلمة غير مهمة للطفل فهى تقوم بدور الميسر والمهيىء لممارسة السلوك الابتكارى، ويعنى هذا امتلاك المعلمة للحس والاهتمام نحو ما يتعلمه الطفل من جانب، ومعاونته على التفاعل مع ما يستخدمه من مواد وأدوات من جانب آخر، كما يعنى التوجيه دون التدخل أو إصدار الأحكام ؛ كذلك وصف أعمال الطفل دون الحكم عليها ؛ فمثلا لا تقول المعلمة أن أحمد ممتاز أو بطىء... الخ، بل تقول استطاع أحمد أن يرسم صورة لمنزله بألوان مختلفة.. الخ، فعندما يشعر الأطفال بالقلق لعدم وصولهم إلى الكمال فى أعمالهم، فإن هذا يزيد من طاقاتهم الابتكارية

٧ ـ التعرف على الابتكار لدى الأطفال

من الضرورى أن نضع فى الاعتبار بعض الجوانب عند تحديد الابتكار لدى الأطفال وهذه الجوانب هى:

- بعض الأطفال أكثر ابتكارية من الآخرين.
- كل الأطفال مبتكرون، ولكن بدرجات متفاوتة وليس هناك طفل قدرته الابتكارية صفر.
- بعض الأطفال أكثر ابتكارية فى مجال معين أكثر من مجال أخر.
- يمكن تحطيم ابتكارية الطفل من المعلمة أو الكبار القائمين على تنشئة الطفل ورعايته عندما لا يشجعون الطفل، أو عندما يرفضون تقبل سلوك الطفل الابتكارى الذى يبدو فى الظاهر أنه مختلف عن سلوك أغلب رفاق سنة.

ومع الأخذ بعين الاعتبار هذه النقاط الأربعة السابقة الذكر... يمكن الاستفادة من المقترحات التالية لتحديد الابتكار لدى الطفل:

- إعطاء الوقت الكافى لعمل الطفل ولعبه بالخامات والمواد التى بين يديه... ولذلك يقسم فصل الروضة إلى أركان لإعطاء الطفل حرية الزمن الذى يحتاجه فى كل ركن أو زاوية وذلك مراعاة لمبدأ الفروق الفردية.
- تحديد الأطفال الملولين (الذين يملون بسرعة) الذين يتعبون بسرعة وينتقلون من زاوية إلى زاوية أخرى، ومن نشاط إلى نشاط آخر.
- تحديد الأطفال الذين ينهمكون بسرعة مع الخامات والمواد واللعب والأجهزة المتوفرة.
- تحديد الأطفال الذين يستخدمون المواد والخامات بطريقة غير متوقعة.

وعلينا نحن الكبار كمعلمين أو أباء أن نشجع الأطفال على الاشتراك فى خبرات متعددة ومتنوعة فمثلا من الممكن أن نطلب من الطفل أن يبتكر قصة عن خبرة مر بها معنا أو يعبر عنها بالرسم، فى هذه الحالة سوف نجد أن بعض الأطفال يتمسكون بالحقائق فقط وبعضهم يظهر قدرا كبيرا من الخيال فى قصصهم أو رسوماتهم، فريق ثالث قد يضيف بعض العلاقات غير العادية أو غير المتوقعة.

كذلك فعلينا أن نقوم بطرح الأسئلة بطريقة تسمح للأطفال بالتعبير عن آرائهم وأفكارهم بحرية... وسوف نلاحظ أن بعض الأطفال لهم آراء ثابتة كما أنهم منغلقون أمام الأفكار الجديدة ولا يتقبلون الجديد منها، وهؤلاء الأطفال يرون أن أى سؤال ليس له إلا إجابة واحدة فقط... ولكن أطفال آخرين يرون أن هناك طرقا متعددة وكثيرة وممكنة للإجابة عن أى سؤال، ويتوصلون إلى أفكار وحلول غير متوقعة كما أنهم ينظرون إلى المشكلات بطرق مختلفة.

وبعبارة أخرى... عندما يكون الأطفال فى حالة ابتكار... فإن تفكيرهم يتميز بالمرونة، والأصالة، والطلاقة كما أن لديهم الثقة بأنفسهم ويحبون المغامرة سواء فى أفكارهم أو

سلوكهم أو ما إلى ذلك... فهم يعملون بجد ويمكنهم الوصول إلى حلول وإجابات عديدة محتملة لكل سؤال أو مشكلة.

ويمكننا استخدام هذه النقاط السابقة كنقطة بداية للانطلاق وتحديد الابتكار عند الأطفال... ويحتاج التعرف على الابتكار إلى الحصافة والإحساس الصائب مع ضرورة تشجيع الأطفال على تنمية إمكانياتهم الابتكارية الفطرية بصرف النظر عن معدل الابتكار لديهم.

يعتقد المعلمات والأباء القائمين على تنشئة الطفل أنهم يقدرون تفرد الأطفال وتميزهم ولكن عندما يقوم الطفل أمامهم بسكب اللبن لأنه حاول الإمساك بالكوب بأسنانه مثلا، فإنهم يرفضون هذا السلوك... (أى أنهم لا يتقبلون الاستكشاف الابتكارى) وعلى المعلمة أن تدرك أن بعض الأطفال المبتكرين يتمتعون بسمات شخصية قد لا توليها هى اهتمامها.

■■■

طرق
وأساليب لتنمية
ذكاء الطفل

شجعى طفلك على التعلم من خلال اللعب فى سن الحضانة وما قبل المدرسة

السن من ٣ إلى ٥ سنوات هو بداية التجربة المدرسية الحقيقية للطفل، وخلال هذه المرحلة سيبتعد الطفل لساعات طويلة عن أمه لذلك من المهم أن تعمل الأم على تقوية علاقتها بطفلها بشكل أكبر. اللعب سوياً هو أحد الطرق لتقوية تلك العلاقة بينك وبين طفلك وكذلك لتجهيز الطفل للأنشطة التى سيقوم بها فى الحضانة. إن الآباء الذين يدمجون أطفالهم فى الألعاب التعليمية يرفعون من روح المبادرة ومستوى التركيز عند أطفالهم كما أنهم بذلك أيضاً يكسرون أية حواجز لدى الأطفال تجاه العملية التعليمية نتيجة خوفهم من الأشياء الغير مألوفة لديهم.

الألعاب التعليمية التى تجهز الطفل للمدرسة

عند التحضير للأنشطة التى تعتمد على الألعاب التعليمية، يجب أن يضع الأبوان فى اعتبارهما الأمور الآتية التى تجهز الطفل لمرحلة دخول المدرسة:

شجعى طفلك على أن يثق بنفسه وأن نمى عنده الفضول للتعلم

الألعاب المقترحة:

يجب أن تتوفر فى البيت فى هذه المرحلة العديد من الكتب. أفضل كتب يمكن أن تقرئيها لطفلك هى الكتب التى تحتوى على الصور البارزة، والقصص التى بها بعض

صفحات للتلوين. حاولى أن تجعلى هذه التجربة ممتعة لطفلك لأن القراءة سوياً ستساعد على تنمية قدرته على التعبير بثقة عن نفسه عن طريق الكلام مما سيساعده فيما بعد على التواصل مع الأطفال الآخرين، المدرسين، ومعك أنت. أظهرى لطفلك شغفك بالقراءة معه وناقشيه فى التفاصيل والأحداث المثيرة فى القصة.

يجب أن يتعرف طفلك على الحروف والأرقام

الألعاب المقترحة:

الحروف: تجنبى تعليم الطفل الحروف بالترتيب، ولكن ركزى على اللعب التى تبين طريقة كتابة الكلمات وطريقة نطقها بوضوح. اللعب التى تنطق الحروف أو التى تظهر صورة ملونة لما يختاره الطفل هى فى الواقع لعب محفزة لقدرات الطفل. المكعبات التى عليها حروف وصور واللوحات ذات الحروف المغناطيسية أيضاً تساعد الطفل على التعرف على الحروف بطريقة بسيطة، كما أن الشرائط التى تحتوى على أغانى تردد طريقة كتابة الكلمات كثيراً ما تكون مفيدة إذا نجح الأبوان فى لفت انتباه الطفل لكلمات الأغنية ومساعدته بالغناء معه.

الأرقام: يمكنك أن تلعبى مع طفلك ألعاباً للعد من خلال الأنشطة التى تقومون بها على مدار اليوم. يمكنكما أن تعدا عدد حبات العنب التى يضعها فى فمه ويأكلها، عدد الشوك على مائدة الطعام، أو عدد فرش الأسنان الموجودة فى الحمام، .. الخ، فهناك الكثير من الأشياء التى تقابلينها أنت وطفلك كل يوم تصلح للعد. ألعاب العد البدائية التى يمكنك شراؤها لطفلك هى ألعاب اللوحات التى يستخدم فيها الزهر لتحديد عدد النقلات التى سينقلها الطفل، أو لعبة الدومينو. كتب العد التى تعطى الفرصة لطفلك للتعرف على الأرقام بشفها أو تلوينها هى أيضاً مفيدة كطريقة مباشرة للتعليم. مرة أخرى كل هذه الألعاب يمكن أن تكون ممتعة للطفل إذا قدمها الأبوان له بشكل ممتع، أما إذا جعلت طفلك يشعر بأن هذه الألعاب واجب أو مهمة فسيحد ذلك من رغبته فى التعلم.

تأكدى من أن طفلك يتمتع بصحة جيدة ولديه القدرات البدنية اللازمة

من المهم أن تجهزى صحة طفلك للدخول فى مرحلة المدرسة التى عادةً تتطلب طاقة أكثر وقدرة أكبر على الاحتمال عن المرحلة التى كان الطفل فيها بالبيت أو يذهب إلى الحضانة. تأكدى من أن طفلك يتناول الغذاء الصحى المفيد وأنه قد حصل على التطعيمات اللازمة.

الألعاب المقترحة:

ينصح أن يلعب طفلك رياضة مناسبة لسنه لأن ذلك سيساعد على زيادة طاقته وقوته، وكذلك سترفع قدرته على العمل فى جماعة والالتزام بالتوجيهات. يمكن أن يكون مفيداً بنفس الدرجة أن يتبع الطفل وأبواه أو أحدهما روتين رياضى حيث يأخذ الأب أو الأم الطفل إلى النادى أو أى مكان مفتوح ليلعبا معاً أى لعبة بدنية مثل لعبة "الاستغماية" أو يمارسا السباحة.

إن القدرات العضلية البسيطة مثل مسك القلم كثيراً ما تحتاج إلى بعض التدريب. الألعاب التى تحتاج للإتقان واستخدام الأيدى مثل المكعبات، ال"بازلز"، الألعاب التى تحتاج للتركيب، والأشغال اليدوية البسيطة كلها ألعاب تساعد على تحسين الحركات الدقيقة عند الطفل.

يجب أن يتمتع طفلك بمهارات اجتماعية ومشاعرية إيجابية

من أهم المهارات إن لم تكن أهمها التى يحتاج الطفل لاكتسابها قبل دخوله المدرسة هى المهارات الاجتماعية والمشاعرية. إن الأم/الأب أو ولى الأمر هو فقط الذى يستطيع التأثير بشكل إيجابى على الطفل فيجعله يثق فى نفسه وهو يعمل بمفرده، ويكون متعاوناً مع الآخرين فى الوقت الذى يستطيع فيه التعبير عن احتياجاته، وأيضاً قادراً على اتباع التعليمات البسيطة، وكذلك على التحكم فى مشاعره وانفعالاته السلبية. هذه المهارات تزرع فى الطفل من خلال الحب والصلة بينه وبين أبويه وهو ما قد يتم عن طريق اللعب معه على أن تكون ألعاباً هادئة، ممتعة، لا تعتمد على المنافسة الشديدة (أى أنها لا تسبب ضغطاً على الطفل لكى يكسب)، وألا تحدث مقاطعات أثناء اللعب.

الألعاب المقترحة:

الألعاب التى تؤثر بشكل إيجابى على طفلك فى أكتساب هذه النوعية من المهارات هى الألعاب التى تقوم على تبادل الأدوار مثل تقمص الطفل والأب/الأم دور الطبيب والمريض، أو المدرس والتلميذ، أو البائع والمشترى..الخ. ممارسة مثل هذه الألعاب والقيام بشرح بعض الأمور للطفل أثناء اللعب يكون مفيداً جداً لطفلك. على سبيل المثال، عند لعبكما لعبة الطبيب والمريض يمكن أن تظهرى لطفلك كيف يتصرف عندما يذهب للطبيب ويكون متألماً . أظهرى لطفلك أننا عندما نعانى من آلام بسيطة يجب أن يكون تصرفنا إزاء ذلك هو التعبير عن هذه الآلام وليس الصراخ أو إهانة أحد بحجة أننا نتألم. العديد من هذه المواقف تعلم الطفل التحكم فى النفس، الصبر، والقدرة على التحليل. اللعب التى تساعد على مثل هذه النوعية من الألعاب متوفرة الآن فى المحلات. يمكنك أن تجدى بسهولة لعبة تمثل المنتجات الموجودة فى السوبر ماركت وخزينة الدفع، أو جراج وأدوات تنظيف السيارات، أو أدوات تنظيف مثل المقشة والجردل، ..الخ. من المهم أن تتذكرى أنه أثناء اللعب مع طفلك يجب أن تكونى قريبة منه وأن تلتقى عيونكم بقدر الإمكان. حاولى احتضان طفلك أو التربيت (الطبطبة) على كتفه أو ظهره أو المسح على رأسه كلما أمكن.

أحسنى اختيار المدرسة!

خذى وقتك للتأكد من أن الحضانة فى المدرسة التى اخترتيها لديها برنامجاً تدريجياً للانتقال بالطفل إلى التعليم الأكاديمى. المدرسة الجيدة ستعرف بالطبع أن اللعب هو جزء طبيعى من العملية التعليمية فى هذه السن وقد ثبت أن التعلم من خلال اللعب أكثر فاعلية من كتابة الأوراق أو الاستماع إلى المدرسة. إذا أدخلت طفلك فى مدرسة تعطى دروساً ثقيلة ومناهج تعليمية مكثفة، فأنت بذلك تعرضين طفلك لأن يحكم على العملية التعليمية بأنها شئ ممل وبالتالى يشعر بعدم الحماس للأمر كله وهو لا زال فى هذه السن الصغيرة، وسيبدأ وقتها رحلته التعليمية وهو يشعر بعدم تقديره لذاته، فابحثى عن مدرسة ذات سمعة دراسية جيدة وفى نفس الوقت تأكدى من أن الأطفال الذين يذهبون بالفعل إلى تلك المدرسة سعداء ومستمتعين بالذهاب إليها ويتمتعون بالثقة بالنفس.

لا تقعى فى خطأ رؤية طفلك لوقت قصير فقط بعد المدرسة لتطعميه فقط ثم يذهب للنوم. احرصى على أن تقضى معه وقتاً تتحدثان فيه سوياً، أو تلعبا وتقرءا قصصاً لكى يحتفظ طفلك بعلاقته معك وهو ما سيعطيه الأمان لبقية حياته.

تنمية التفكير الناقد لدى التلاميذ

دواعى اهتمامنا بالتفكير الناقد:

١-إن التفكير الناقد مهم جدا فى تطوير منهج اللغة العربية.

٢-إن التفكير الناقد يؤثر فى شخصية الأجيال بحيث يتم تخريج دفعة من الأفراد قادرة على مسايرة التغيرات الحالية.

٣-توفير الحماية من الأفكار الهدامة آلتى تنتشر فى عالم اليوم.

٤-حماية الأفراد من الانقياد وراء الدعايات البراقة التى تؤثر عليهم.

٥-تزويد المواطن الصالح بالقدرة على تناول ثقافة الغرب والتعامل معها بحرص.

٦-إن التفكير الناقد أصبح قلب العملية التعليمية.

٧-إعداد أفراد يكونون أكثر قدرة عن الدفاع عن وجهات نظرهم

مداخل تطوير مناهج اللغة العربية فى ضوء التفكير الناقد:

أصبحت عملية تطوير مناهج اللغة العربية فى ضوء التفكير الناقد اليوم أمرا ضروريا حتى يستطيع الفرد أن يتواكب ويساير مع هذا العالم المتلاطم الأمواج حيث الغزو الغربى الفكرى وحيث التقدم العلمى والتكنولوجى وهاهو عصر الانفجار المعرفى الذى نعيشه الآن واختلاط المفاهيم من هنا كان الاهتمام بتطوير مناهج اللغة العربية فى ضوء التفكير الناقد بات أمر ضرورى. لاسيما أن التغير هو السمة المميزة لهذا العصر. كما أن التفكير الناقد هو أعلى مهارات التحليل وهو أمر لإشاعة الأسلوب الديموقراطى بين الطلاب ومناسب للانتقال لعصر المعلوماتية والعولمة. فالتطوير هو سمة هذا العصر فى جميع مجالات الحياة ,لذلك كان لابد على مناهج اللغة العربية أن تواكب هذا التطوير لتوسيع

مدارك الطفل ، كما يجب تطوير مناهج اللغة العربية بسبب تغير دور المعلم فى الوقت الحاضر عن الوقت الماضى التى كان يقتصر دوره على نقل التراث من جيل إلى جيل ولتطوير مناهج اللغة العربية فى ضوء التفكير الناقد لابد وان يشمل كل عناصر المنهج ابتداءً بالأهداف وذلك من خلال الاعتماد على مداخل التفكير الناقد وهى:

١- الأهداف:

الأهداف هى نقطة البداية والانطلاق ولتطوير مناهج اللغة العربية فى ضوء التفكير الناقد وذلك بتوافر مجموعة من الخصائص التى يجب أن تتسم بها الأهداف لصياغتها صياغة تدعو للتفكير الناقد والتدبر من خلال مراعاة مايلى عن صياغة الأهداف:

(أ) عند صياغة المعلم أهداف الدارس يجب أن يضع نصب عينيه أن هناك مهارة من أهم مهارة التعلم التى يجب إكسابها التلاميذ فى الوقت الحالى وهى مهارة التفكير الناقد.

(ب) ضرورة أن تشتمل أهداف الدرس على أهداف تعمل على إكساب التلاميذ مهارة التفكير الناقد واثرائها.

مثال: أن يصدر التلميذ حكماً على شخص يسرق.

مثال أخر: أن يصدر التلميذ حكماً على مدى دقة وضوح المشكلة.

٢- أساليب وإستراتيجيات التدريس:

كما لا يمكن إغفال إستراتيجيات التدريس عند تطوير مناهج اللغة العربية فى ضوء التفكير الناقد وذلك من خلال استخدام إستراتيجيات تعمل على تنمية التفكير الناقد.

الاعتماد فى تدريس مقرر اللغة العربية على إستراتيجيات التدريس تتصف بـ:

(أ) تجعل المتعلم هو حجر الزاوية فى العملية التعليمية.

(ب) تجعل المتعلم اكثر نشاطاً وإيجابية.

(ج) تساعد المتعلم على التعلم الذاتى والتعلم التعاونى.

(د) تستخدم الطريقة التكاملية فى تدريس فروع اللغة العربية فيما بينها وتدريس اللغة العربية بغيرها من المواد الأخرى.

(هـ) أن تتحدى عقلية المتعلم.

(و) أن تدفع المتعلم للبحث والقراءة والاطلاع.

(ز) الاعتماد على الاستدلال المنطقى الذى ينمى التفكير الناقد.

(ح) أن تعمل على جذب انتباه التلاميذ.

(ط) أن تتيح لهم التفاعل المباشر مع الخبرات.

(ى) استخدام طريقة التجسير أو مد الجسور أى استخدام التفكير الماهر فى دروس المحتوى.

(ك) استخدام طريقة الصهر فى عملية التدريس.

(ل) الاعتماد على الحاسب الآلى واشرطة الفيديو وشاشات العرض وغيرها من استراتيجيات التدريس الحديثة.

(م) استخدام الاستراتيجيات الحديثة فى عملية التدريس مثل (استراتيجية الألعاب اللغوية، المناقشة الحرة، المناظرة، الحوار، المشروعات....................الخ).

٣- المحتوى:

وهو يشمل الموضوعات التى يتم تدريسها للطلاب، لذلك عند تطوير مناهج اللغة العربية فى ضوء التفكير الناقد يجب أن نكون حريصين فى اختيار المحتوى الذى يتفق مع الأهداف المراد تحقيقها على أن ينمى هذا المنهج التفكير الناقد لدى الطلاب، من هنا كان لزاما على واضعى المناهج لاسيما المحتوى أن يراعى:

(أ) تتدرج المعلومات من الصعب إلى السهل.

(ب) تحقيق الترابط والتكامل بين فروع اللغة العربية.

(ج) أن يراعى حاجات وفروع الأفراد.

(د) أن يراعى ثقافة وفلسفة المجتمع.

(هـ) أن يرتبط بحياة الفرد.

(و) يتم تقديمه بطريقة تربى فى التلاميذ التفكير الناقد.

(ز) الاهتمام فى المحتوى بالكيف لا الكم.

(ح) أن يكون مناسبا لمستوى التلاميذ العمرى والعقلى.

(ط) أن يقدم للتلميذ معاير ينقد على أساسها التلميذ

(ى) أن يطرح موضوعات قابله للنقاش والمناظرة.

(ك) أن يحتوى على موضوعات تعزز الانتماء للوطن.

(ل) أن يعرض الحقيقة والرأى ويطلب من التلاميذ إبداء رأيهم.

(م) أن يعرض عبارات غامضة وأخرى واضحة على أن تؤدى نفس المعنى.

(ن) ارتباط العنوان بمضمون الدرس.

(س) أن يراعى الفروق الفردية.

(ع) صياغة المحتوى على هيئة مشكلة يطلب من التلميذ حلها.

(ف) صياغة المحتوى بطريقة مرنه تكون قابله للإضافة أو الحذف أو التعديل.

(ص) أن يشتمل المنهج على القديم والحديث من التراث العربى.

(ق) أن يشتمل المنهج على نصوص قرآنية وأحاديث نبوية ونصوص أدبية.

(ر) أن يبنى المنهج بطريقة حلزونية.

(ش) أن يتوافر فى المحتوى الترابط الأفقى والراسى.

٤- الأنشطة:

حسن اختيار المناشط التى نقوم بها أثناء عملية التعلم لها دور كبير فى تطوير مناهج اللغة العربية فى ضوء التفكير الناقد، لذلك يجب عند تحديد هذه المناشط مراعاة:

(أ) أن تراعى المناشط حاجات وميول المتعلمين.

(ب) أن تكون هذه المناشط سهلة الإعداد

(ج) أن تعمل على غرس روح التعاون بين المتعلمين وجذب انتباه المتعلمين.

(د) ضرورة تنوع الأنشطة مراعاة للفروق الفردية.

(هـ) أن يحقق مبدأ الشمولية على أن تشمل النشاطات كل أنماط التعلم.

(و) أن يحقق الاستمرارية.

(ز) أن تعمل على تنمية مهارات التلاميذ الإيجابية.

(ح) أن تعمل على تشجيع التلميذ على التفكير.

٥- التقويم:

من العملية التخطيطية والتنفيذية للمنهج، وهو يلازم كل عنصر من عناصر المنهج، بمعنى عند تحديد الأهداف لابد من تقويمها أولا وكذلك المحتوى والوسائل.......الخ.

لذلك فالتقويم عنصر أساسى فى تطوير مناهج اللغة العربية فى ضوء التفكير الناقد، لذلك يجب مراعاة:

(أ) تنوع التقويم (تقويم المنهج الكامن، الفعال، البنائى، النهائى، التشخيصى، التابعى).

(ب) تنوع وسائل التقويم (الاختبارات التحريرية، الشفوية، بطاقات الملاحظة، الموضوعية، المقالية... الخ).

(ج) ضرورة أن يتصف التقويم بالصدق.

(د) ضرورة أن يتصف التقويم بالثبات والشمول والتكامل والاستمرارية.

(هـ) ضرورة أن يعمل التقويم على تشخيص نواحى القوة والضعف.

(و) ضرورة أن يقيس التقويم المستويات الثلاثة للأهداف.

٦- المعلم:

هو الموجه والقائم على العملية التعليمية، من هنا كان ضروريا على عملية التطوير الا تتجاهل دور المعلم فى تطوير منهج اللغة العربية فى ضوء التفكير الناقد من خلال مراعاة مايلى:

(أ) أن يتم أعداد المعلم أعدادا أكاديميا وتربويا.

(ب) عمل دورات تدريبية بصورة مستمرة للمعلمين والموجهين والنظار.

(ج) أن يتمتع المعلم ببعض السمات مثل (المرح، العدالة، الخلق الطيب، حب التلاميذ، حب المهنة، العمل كفريق، قدوة يقتدى به التلاميذ).

(د) إثارة دوافع التلاميذ نحو التعليم.

(هـ) يكون دوره هو المراقب والموجه والمشرف.

(و) إفساح الوقت المناسب للتفاعل المثمر بين التلاميذ ومواقف الخبرة المتاحة.

(ز) توفير الإمكانات المناسبة.

(ح) إتاحة الفرصة أمام التلاميذ لمزيد من التعلم.

(ط) استخدام العديد من إستراتيجيات التدريس.

(ى) الاهتمام بانشاط المدرسى.

(ك) الاهتمام بالتقويم المرحلى.

(ل) مساعدة التلاميذ على الرؤية السليمة للمعلومات.

(ن) مساعدة التلاميذ على التخطيط، الاستقصاء، ضبط الذات وتنمية الاهتمام والإتقان.

كما يجب علينا أثناء تطوير مناهج اللغة العربية فى ضوء التفكير الناقد ألا نغفل دور كل من(الأسرة، الإدارة المدرسية، العادات والتقاليد).

تدريس فنون اللغة فى ضوء مدخل التفكير الناقد

١- تدريس التحدث والاستماع

حتى يكون التطوير فعالا يجب الاهتمام بتدريس مهارات اللغة الأربعة لاسيما التحدث والاستماع التى لا يهتم بها المعلمون أثناء التدريس؟

لذلك كان لزاما عند تطوير مناهج اللغة العربية فى ضوء التفكير الناقد الاهتمام بتدريس فنى التحدث والاستماع من خلال:

(أ) تدريب التلاميذ على اتباع آداب الاستماع والتحدث.

(ب) عدم مقاطعة الصغار أثناء تحدثهم.

(ج) قبول أقوالهم.

(د) مناقشتهم حول ما يقولون.

(هـ) مساعدتهم على التعبير عن آرائهم.

(و) تحدى عقولهم.

(ز) تدريبهم على كيفية استخلاص واستنباط الأفكار العامة والفرعية.

٢- تدريس القراءة

أى الاهتمام بفن القراءة لاثراء عملية التطوير فى مناهج اللغة العربية فى ضوء التفكير الناقد وذلك من خلال:

(أ) تدريبهم على القراءة للتفكير للقراءة.

(ب) تدريبهم على تحديد المعنى.

(ج) تدريبهم على استقصاء النص بالأسئلة.

(د) مساعدتهم على تحليل ملامح النص.

(هـ) مساعدتهم على إتقان النص واتمامه.

(و) مساعدتهم على الحكم على النص.

(ز) مساعدتهم على الاستدلال.

(ح) مساعدتهم على مراجعة النص.

٣- الكتابة ووضع الأفكار فى الورقة:

هذا اللون من فنون اللغة العربية يلقى تجاهلا كثيراً لدى المدرسين فيجب أن نهتم بهذا الفن من خلا تطوير

مناهج اللغة العربية فى ضوء التفكير الناقد وذلك من خلال:

(أ) تدريبهم على تكوين جمل مفيدة.

(ب) تدريبهم على حب الكتابة.

(ج) تدريبهم على الكتابة فى شكل فقرات.

(د) تدريبهم على الكتابة الصحيحة فى ضوء قواعد النحو والإملاء.

(هـ) تدريبهم على كتابة الخط الجميل.

(و) تدريبهم على مراعاة آداب الكتابة.

(ز) تدريبهم على حفظ بعض الجمل التى تبدأ بها كتابتنا.

تنمية ذكاء طفلك... بالمهارات

ـ الحنان والرضاعة الطبيعية تزيد نسبة الذكاء

ـ اللعبة المناسبة تنمى فهم ولغة ومهارات المولود

الطفل لا يمتلك ذكاء واحدا بل أكثر من ذكاء، ويرجع ذلك لنموه الحركى والإدراكى والاجتماعى، ولمدى اعتماده على نفسه فهذا الذكاء يعد محصلة عاملين هما الوراثة والبيئة. فالذكاء لدى الأطفال العاديين هو محصلة متوسط ذكاء الأب والأم.

كما أنه محصلة أيضا البيئة التى إما أن تزيد من ذكائه إذا كانت غنية تساعد على تنمية مهاراته، وإما أن تضعف من الذكاء الفطرى لهذا الطفل.

وتقول الدكتورة منى سند أستاذ طب الإعاقة المساعد ورئيس وحدة التدخل المبكر بمركز معوقات الطفولة جامعة الأزهر: إن ذكاء الطفل فى مرحلة الطفولة المبكرة يكون أكثر اعتمادا على الأسرة، أما فى مرحلتى الطفولة الوسطى والمتأخرة فتوجد عوامل أخرى مؤثرة على ذكائه مثل المدرسة ومجموعة الأصدقاء.

ولذلك فإنه على الأم قبل أن تحاول تنمية مهارات طفلها أن تدرك مدى استجابته للمثيرات الخارجية وملاحظته منذ لحظة مولده للتأكد من صحة علامات نموه مثل استيقاظه فى ميعاد محدد للرضاعة، والتأكد من سلامة حواسه ومدى استجابتها للمنبهات.

مثل حاسة السمع، فمثلا لابد على الطفل الالتفات للأصوات العالية بأن يرمش، وأن تحدث الأم طفلها بطبقات متعددة مرتفعة ومنخفضة وحادة وغليظة، وتنمية حاسة البصر بأن يشاهد الألوان المختلفة والصور والرسوم. اللعب ضرورة لطفلك

وتقول الدكتورة عفاف عويس أستاذ علم النفس بكلية رياض الأطفال جامعة القاهرة: إن اللعب يمثل دورا مهما فى تنمية مهارات ذكاء الطفل وقدراته العقلية مما يساعده على التعلم، فمن المفيد وضع لعبة موسيقية زاهية الألوان فوق فراش الطفل منذ اليوم الأول، فكلما كان محيط الطفل غنياً، كلما زادت فرصة نموه العقلى.

فبحلول الشهر الثالث يستطيع الطفل تمييز لعبته المفضلة وسيحاول الوصول إليها والإمساك بها، من المهم أن تكون تلك اللعب بألوان وأشكال مختلفة لتنمية حاسة الطفل فى التمييز بين الأشياء المختلفة عن طريق البصر، واللمس، والسمع.

مثل الشخاشيخ الملونة واللعب المرنة التى تصدر أصواتاً أو موسيقى وتجذب الانتباه، والأطفال فى هذه السن كثيراً ما يضعون اللعب فى أفواههم كوسيلة لمعرفة الأشياء، فيجب على الأبوين التأكد من عدم وجود أية أجزاء باللعبة يمكن أن يبتلعها الطفل، والتأكد من نظافتها.

وتضيف الدكتورة عفاف أن الطفل الأكبر سناً تفيده اللعب التى تجر، وترص، وتسير إلى الخلف والأمام، أو من النوع الذى يساعد على التوفيق بين الألوان والأشكال.

كذلك الكتب المصنوعة من القماش أو البلاستيك والتى تتميز بالصور الكبيرة والبارزة والتى يمكن أن يمسكها الطفل ويهزها. يمكن أن يستخدم الأبوان هذه الكتب أيضاً بشكل مفيد لطفلهما، فتستطيع الأم أن تشير وتشرح للطفل أسماء ووظائف الأشياء الموجودة فى صور الكتاب، فذلك يساعد على تنمية اللغة والفهم عند الطفل.

كما يمثل التقليد عاملا مساعدا فى تنمية ذكاء الطفل فانتباه الطفل لما حوله مثل سلوك والدته ومحاولة محاكاة أفعالها يزيد ذكاءه بل فى كثير من الأحيان يعد التقاط الطفل لسلوك الآخرين مؤشرا على نموه بشكل سليم، فالطفل ما بين ٣ و٤ أشهر تزيد علاقته بوالدته ويجب الاستفادة من ذلك.

الحنان ينمى الذكاء

وتضيف الدكتورة منى أن اهتمام الأمهات بالأطفال يساعد على رفع درجة ذكائهم وزيادة مهارة القراءة والذاكرة لديهم، وإحساس الطفل بأمه يزيد حجم منطقة (الهايبوكامباس) فى دماغه، تلك المنطقة المسئولة عن الذاكرة والتعلم فجرعات الحنان التى تدعم الأم بها طفلها تفيد ذكاءه.

فأساليب التربية التى تعتمد على القهر والإهمال تحد من مستوى نمو ذكاء الطفل، وفى دراسة حديثة أجريت على نحو ٣٠٠ طفل تتراوح أعمارهم ما بين ٧ و١٠ سنوات، تبين للباحثين أن إحساس الطفل بحب والديه ورعايتهما له وحرصهما على تشجيعه وتقبل أخطائه ومعالجتها.

يؤدى إلى نمو ذكائه مقارنة بقرينه الذى يعيش فى ظروف أخرى حيث يمارس الأبوان القهر والعنف معه، ولا يقدمان له الرعاية الكاملة، حيث إن شعور الطفل بالحرمان داخل أسرته يؤثر على ذكائه، ومفهومه لذاته، والحرمان هنا لا يعنى فقدان أحد أبويه بالسفر أو الوفاة أو الطلاق.

وإنما هو الشعور بنقص المثيرات المختلفة التى يتعرض لها الطفل، مثل (الحرمان الاقتصادى) الذى يؤدى إلى الحرمان من القصص واللعب والمصروف الشخصى، إضافة إلى "الحرمان المعرفى"، وهو حرمانه من الوسائل التى يمكن أن تستثير نموه المعرفى.

كالسماح له بالتعبير عن رأيه والاستماع إليه والحديث معه ومتابعته دراسيا وتشجيعه على النجاح والتفوق، و(الحرمان الاجتماعى) أيضا، ويتمثل فى عدم تشجيعه على أن يكون له أصدقاء، وعدم حثه على الاستقلال والاعتماد على النفس.

(الحرمان الانفعالى) ويعنى شعور الطفل بعدم المساواة بينه وبين إخوانه وعدم بث الثقة فى نفسه.

الرضاعة ضرورة

كما أثبتت دراسة حديثة أخرى أن الرضاعة الطبيعية تفيد فى رفع قدرات الذكاء لدى الطفل، فقد أجرى باحثون من النرويج والدانمارك دراسة على نحو ٣٥٠ طفلا تتراوح أعمارهم ما بين ١٣ شهرا و٥ سنوات لمعرفة الفترة التى حصلوا خلالها على رضاعة طبيعية وعلاقتها بمستويات الذكاء والقدرة على التحصيل.

وأظهرت الدراسة أن الأطفال الذين حصلوا على رضاعة طبيعية لمدة تقل عن ٣ أشهر كانوا عرضة لانخفاض مستوى الذكاء إلى أدنى من المتوسط عن الأطفال الذين حصلوا على رضاعة طبيعية لمدة ستة أشهر أو أكثر.

كما كشفت دراسة حديثة أيضا أن الأطفال الأكثر وزنا يكونون أكثر ذكاء ويمكن أن يكون سبب ذلك هو أن الأطفال الأثقل وزنا قد حصلوا على غذاء أفضل فى رحم الأم فى أثناء المراحل المهمة لنمو المخ.

وقد اختلفت أوزان الأطفال الذين تناولتهم الدراسة من كيلو جرام ونصف إلى ٤ كيلو جرامات تقريبا، ثم اختبرت نسبة الذكاء بعد ٧سنوات، وبشكل عام، فقد وجدت الدراسة أنه كلما زاد وزن الطفل عند الولادة ازدادت نسبة الذكاء قليلا.

اختبارات الذكاء

وتوضح الدكتورة منى أن هناك اختبارات للذكاء والتى تتوقف على كل مرحلة عمرية، فالطفل الرضيع أقل من سنتين له اختبارات محددة تختلف عن الأطفال الآخرين.

كما توجد قياسات متعددة مثل قياس النمو الادراكى والحركى والاجتماعى واللغوى والذاكرة، وتتراوح نسب الذكاء العادية من ٨٥ إلى ١١٥ وهذه النسبة هى نتيجة استجابات الطفل لمقاييس محددة.

تنمية ذكاء الطفل العاطفى وقدرته على التعاطف مع الآخرين

وقف "ديفى" و"ستيف" فى طابور المقصف فى أول يوم لهما فى المدرسة. كان "ستيف" يكبر "ديفى" بعام واحد. وكان كل منهما يمسك بصينيته الممتلئة بالطعام ويقف فى أحد جوانب المكان ليبحث عن مقعد يجلس عليه، ولما كانت المقاعد قليلة العدد فى المقصف، أصبح على كل منهما أن يختار مجموعة الأطفال التى يجلس معها. جلس "ستيف" بجوار مجموعة من الاولاد كان قد رآهم فى فصله الجديد، فقال له الجميع أهلاً ثم تجاهلوه بعدها. لم يتحدث "ستيف" سوى مرة واحدة أو مرتين خلال الطعام، ولكنه فشل فى الاشتراك مع زملائه فى حديثهم، ومع انتهاء وقت الغداء كان يشعر بأنه وحيد ومنبوذ، وعلى النقيض، فقد اختار "ديفى" مجموعة من الأولاد لم يكن لديه أى مشكلة فى التجاوب معهم، ومع انتهاء وقت الغداء كان يشعر بالسعادة، فما الذى فعله "ديفى" ولم يفعله "ستيف"؟.

بالطبع، قد تكون هناك أسباب عديدة لعدم تأقلم "ستيف" مع مجموعته؛ فقد يكون هؤلاء الأولاد لا يرغبون فى عقد صداقات جديدة مثلا. لكن الملاحظ أن هناك أطفالاً

أقدر من غيرهم على قراءة أفكار الآخرين وإدراك ما يبطنونه؛ فهم يعرفون متى يبدأون الحديث مع الآخرين ومتى يلتزمون الصمت؛ أى أن لديهم موهبة قراءة مشاعر الآخرين، وهذه الموهبة تيسر لهم تكوين صداقات جديدة.

أما مصطلح "الذكاء العاطفى" فهو أحد المصطلحات الحديثة الغامضة لدى الكثيرين، ويقول "دانيال جولمان" واضع هذا المصطلح، أن "الذكاء العاطفى هو قدرة المرء على تبين مشاعره الخاصة وكذلك مشاعر الآخرين، والتى تمكنه من السيطرة على مشاعره وعلى علاقاته بالآخرين". خلاصة القول أنه، كما أن أطفالنا فى حاجة إلى معرفة طبيعة أجسادهم وطبيعة العالم من حولهم، فإنهم كذلك فى حاجة إلى معرفة طبيعة مشاعرهم، لأن تلك المعرفة ستساعدهم كثيراً فى علاقاتهم المستقبلية.

أمور توضع فى الاعتبار

لا يعنى الذكاء العاطفى أن يكون الإنسان (أو الطفل) لطيفاً مع الآخرين، ولا يعنى كذلك أن يطلع كل من حوله على ما يشعر به، إنما يعنى أن يفهم الإنسان مشاعره فهماً جيداً يمكنه من الاستفادة منها فى اتخاذ قراراته وإدارتها بطريقة أفضل أثناء الأزمات، وفى تمكينه من فهم الآخرين والتعامل معهم بأسلوب أفضل.

يحظى الأطفال الذين يتمتعون بهذه الموهبة بعلاقات أفضل مع الآخرين وبأداء أفضل من المدرسة.

هناك الكثير من المشاعر الإنسانية بعضها يعتبر من المشاعر الأساسية وهى: الغضب، والحزن، والسعادة، والخوف، والتعجب، والاشمئزاز. وغالباً ما يظهر الوالدان اهتماماً ببعض مشاعر الطفل ويتجاهلان البعض الآخر، وبالتالى يتعلم الطفل أن يكبت بعض مشاعره ويبالغ فى إظهار البعض الآخر.

ما ينبغى قوله للطفل

انتهز فرصة تعبير طفلك عن مشاعره لتعلمه ماهية هذه المشاعر:

"أنت تشعر بالإحباط الآن لأننا تأخرنا على المباراة".

"لقد فوجئت عندما علمت أن جدتك ستأتى لزيارتنا".

"لقد سعدت بفوز فريقك فى المباراة النهائية".

"فى آخر مرة كنت غاضباً واستغرقت وقتاً طويلاً فى عمل واجباتك المدرسية، لكنك تبينت اليوم أن الأمر لا يستحق منك الغضب وأديت واجباتك بسرعة. أعتقد أن هذا الأمر جعلك سعيداً وفخوراً بنفسك".

استغل وجودك مع طفلك وسط بعض الحيوانات أو الأطفال الآخرين فى تعليم طفلك كيف يشارك الآخرين مشاعرهم، فإن ذلك سيمكنه فيما بعد من قراءة مشاعر الآخرين:

"يهز الكلب ذيله عندما يرى صاحبه، فيم يشعر الكلب عندها فى رأيك؟".

"أراك شكوت من آلام فى معدتك بعد أن ذاكرت طويلاً. أحياناً ما تكون آلام المعدة دليلاً على التوتر، فهل تشعر بالتوتر؟".

"ما الأشياء التى قد تجعلك غاضباً (أو حزيناً، أو سعيداً، أو مشمئزاً، أو قلقاً)؟ وما الذى تثيره فيك تلك المشاعر عندما تصاب بأحدها؟".

شجع طفلك وامتدحه عندما يتمكن من تحديد مشاعره أو مشاعر الآخرين بدقة وأثن عليه دائماً حين يستقرئ مشاعر الآخرين ويقدرها. "عرفت أنك تركتها تلعب بلعبتك حين لاحظت أنها حزينة. كم كان هذا طيباً منك".

ما لا ينبغى قوله للطفل

"لا ترضخ لمشاعرك أبداً". احترس، فقد تكون هذه الجملة صحيحة فى بعض الحالات؛ فلا ينبغى أن يضرب الطفل شخصاً ما لمجرد أنه يشعر بالغضب، وهكذا، لكن هناك أوقاتاً يجب فيها على الآباء ألا يتجاهلوا مشاعر أبنائهم، فقد تكون مفاتيح لأشياء هامة فى نفسية الطفل لا ينبغى إغفالها بأى حال من الأحوال، فماذا لو كان أصدقاء ابنك مثلاً ينوون سرقة دراجة طفل آخر، وشعر ابنك بالذنب، ولم يكن يريد الإساءة إلى الطفل صاحب الدراجة؟ بالتأكيد ستفضل عندها أن يستجيب لتلك المشاعر ولا يهملها.

"إن إظهار المشاعر ضعف، وعليك أن تكون صلباً حتى تنجح فى حياتك". بل سيفشل طفلك فى إقامة صداقات قوية بدون القدرة على استقراء مشاعر الآخرين ومشاركتهم فيها.

من كتاب: كيف تقولها لـ أطفالك

إن إعطاء أطفالنا الفرصة للتعبير عما يزعجهم وتقبلنا لتلك المشاعر وتقديرها يجعلهم يدركون أهمية مشاعرهم ومشاعر الناس أيضاً، وهذا يجعلهم يحترمون مشاعهم ومشاعر الغير فيتصرون بشكل إيجابى مع الآخرين.

من الأخطاء الشائعة أيضاً هى منع الطفل من الحديث بدعوى الأدب فى حضرة الكبار وهذا يجعله منعزل أكثر، بينما يمكننا بدل من ذلك تعليمه احترام أدوار الآخرين فى الكلام وعدم مقاطعتهم.

كما أن تنشئة الطفل على مشاركة الآخرين فى اللعابه وتركه يواجه بعض الصعوبات التى لا تصل لمرحلة الخطر اثناء لعبه مع الآخرين يقوى من قدرته على التعامل مع الأطفال الأخرين وإيجاد الحلول المناسبة.

ولكن نلحظ من بعض الأهالى حينما يتعرض طفلهم لمثل هذه الصعوبات مثل الرفض أو العنف تشجيع الطفل على العنف بدعوى تعليمه كيف يسترد حقه وهذا خطأ

■■■

اللعـــب

ودوره فـى

تـربية الأطفال

مهما كان نوع اللعب فإنه يساهم فى تكوين شخصية الطفل وتنمية ملكاته واستعداداته، إذ يشحذ مخيلته وينمى ملكاته ويوقظ لديه إمكانات ذهنية وجسدية ويطور معارفه.. اللعب أيضاً ترفيه وتعبير عما هو مختزن فى صدره وتفريغ عما فيه..

حين يستعين الولد بمخيلته يتخلى عن الراشد. أما المصادر التى يستوحى منها الألعاب فمستقاة من قراءاته أو مما يقرأ له، أو من البرامج التليفزيونية والأفلام أو من تقليد الراشدين، ومن الألعاب التى يستقيها من بيئته ومحيطه: تقمص دور أميرة، أو لعب دور سوبر مان أو دور طبيب أو حلاق أو التآمر على صف من الدمى أو تحريك فوج من العساكر الرصاصية. ولكن على الطفل ألا يكون موضع مراقبة، وإذا ما حصل أن استنجد بكم فإنما يفعل ذلك لتلعبوا دوراً سلبياً كأن تمثلوا دور مريض أو زبون أو تلميذ على سبيل المثال. ولكن الأولاد إذا ما اجتمعوا ابتكروا مواثيقهم وقواعدهم الخاصة فى اللعب: "أنت تقول... وأنا أجيب... وبعد ذلك نذهب إلى المطعم".

لن نتناول فى هذا الكتاب الألعاب التى ذكرناها سابقاً، بل سنتناول الألعاب التى يستطيع الراشد بمشاركته فيها التوجيه والإرشاد، نقصد بذلك اختيار الألعاب التنبيهية والتربوية فى آن واحد.

دور قائد اللعب:

إذا ما تُرك الأولاد بمفردهم أثناء اللعب فلن يقوموا إلا بالتنافس. إن المشاركة أمر مهم ولكنها مسألة مجردة بالنسبة للأولاد ومن الطبيعى أن يلعب الأولاد بقصد الربح. إن

التنافس من أجل الربح يسبب توترات عصبية لذا يقع على عاتق قائد اللعب أن يدير اللعبة ويوجهها ملتزماً بـ:

- الحرص على أن تكون قواعد اللعبة واضحة كل الوضوح ومطبقة تطبيقاً دقيقاً.
- إبعاد الغشاش والاقتصار على الأولاد الشديدى الانغماس فى اللعبة والراغبين فى الانتصار.
- إذا ما لاحظ أن الولد خرق قواعد اللعب، عليه أن يشرحها له من جديد من غير إدانته (إشعاره بالذنب).
- اختيار الألعاب التى تتطلب قدرات جسدية وذهنية متنوعة بحيث يعطى الجميع من خلال تعاقبها فرصاً للربح.
- مراقبة مجريات الألعاب باهتمام من أجل حل النزاعات بشكل متوازن وتحديد المنتصر بشكل عادل. وهنا من الطبيعى أن نجد المنتصر راضياً ولكن لابد من الحرص على ألا يسحق اللاعبين الآخرين. وفى هذه الحالة من المفيد أن يذكر له دور الحظ الذى حالفه فى أوقات معينة أثناء اللعب. من جهة أخرى إذا خطر فى بالكم مكافأة المنتصر فبجائزة - الأمر الذى لا تحبذه فى الألعاب الفردية - والذى أحبذه كلياً فى الألعاب الجماعية شرط أن يعطى فى الوقت عينه جوائز ترضية للأولاد الآخرين، فمن المؤسف أن تتحول ظهيرة أمضاها الأولاد فى اللعب إلى كارثة وأن تتولد فى نفوسهم مشاعر الحقد بدل أن تخلق عندهم الإحساس باللذة.
- الانتباه إلى عتبة إثارة أعصاب المشاركين فلابد من تحديد مدة بعض الألعاب لأن بعضها يتطلب جهداً ودراية وذاكرة وهذا ما يتعب الأولاد ذهنياً، وبعضها يتطلب مجابهة جسدية فتتحول إلى ملاكمة. من هنا يجب الحرص على عدم إطالة فترة اللعب التى يشترط فيها تعصيب العينين أكثر من ثلاث أو خمس دقائق تبعاً للعمر. إن فقدان ما يسترشد به قد يثير الذعر لدى الأولاد.

لقد اقترحنا عليكم فى نهاية كل لعبة مدة معينة إنما هى ليست أكثر من اقتراحات، وعلى قائد اللعب أن يحدد بالضبط مدة اللعبة آخذاً بعين الاعتبار عدة عوامل مثل عمر الأولاد وعدد المشاركين (وهى عوامل نذكرها أيضاً على سبيل التوجيه لا الفرض)، والمكان والزمان أثناء النهار لتنظيم اللعب فيهما.

الألعاب الترفيهية (ألعاب الاسترخاء):

سنقترح عليكم إلى جانب الألعاب التنبيهية بعض الألعاب الترفيهية، فمما لا شك فيه أن وظيفة اللعب هى تسلية الأولاد على الدوام مقارنة مع النشاط المدرسى. إن الألعاب التى نقترح مع أنها تريد تربية المشاركين وفتح آفاقهم تقوم بوظيفة الترفيه والتسلية بشكل واف، غير أن حصر الأولاد فى غرفة لا يمكنهم من سوى إعمال فكرهم. إذن الهدف من الألعاب الترفيهية هو تنشيط أبدانهم وإطلاق حيويتهم من عقالها وتوجيه حركاتهم بشكل دقيق ومنظم.

ستطرح معظم الألعاب الترفيهية المسائل التى تسعى الألعاب التنبيهية إلى تنميتها ولكنها ستعطى بعداً جديداً فى المكان، أما الألعاب القليلة الباقية فلن يتعدى هدفها توجيه حركات الولد.

من عمر ٤ إلى ٧ سنوات

يكتسب الولد حين يبلغ السنة الرابعة من عمره معرفة أناه (ذاته) معرفة كافية ولا يعود ينقصه سوى التحرك فى "العالم الواسع". محاولاته أو صلته حتى الآن إلى اكتشاف ذاته، وما عاد أمامه إلا التحرك فى المكان والزمان. تلك المحاولات إنما هى تجارب شخصية أى أنه سيتمثلها قياساً على شخصه. غير أن ذلك لا يعنى أبداً أنه أنانى أو انطوائى بل المسألة كل المسألة أنها مرحلة عادية يمر بها الطفل فى سياق تمرسه على الإحاطة بالأشياء وبالآخرين من حوله. فى مثل هاذ العمر لا يرتضى الولد النشاطات الجماعية إلا إذا سمح له بالاحتفاظ بهويته ضمن المجموعة. وبالمقابل، من غير المقبول جره إلى اللعب ضمن فريق (لابد هنا من التمييز بين الجماعة وبين الفريق).

إن الألعاب التى سنقترح تستهدف من جهة مساعدته على مركزه حركيته بالنسبة إلى الأشياء وعلى تجسيد معان كـ: فوق ـ تحت ـ بجانب ـ أمام ـ خلف ـ إلى اليمين ـ إلى اليسار ـ أعلى ـ أسفل ـ قبل ـ بعد ـ أثناء ـ أمس ـ اليوم ـ الغد ـ وجه ـ قفا، ومساعدته من جهة أخرى على تنمية البعد الاجتماعى فى شخصيته واكتشاف ما يحيط به، وتقديره جيداً.

المركزة الحركية والتجريد

بمقدار ما هى المعانى الحسية مثل "أمام ـ خلف ـ فوق ـ تحت ـ مع ـ بدون" سهلة الاكتساب بمقدار ما هى المعانى المجردة صعبة مثل: "أمس ـ اليوم ـ الغد ـ قبل ـ أثناء ـ بعد" والأصعب معرفة مضاد الكلمات مثل ضد كلمة الشرب هو "الأكل" أم "العطش"؟ هل ضد "الحلم" هو "العمل" أم "رؤية الكوابيس"؟

من خلال أنشطة مفيدة وممتعة يستطيع الولد أن يميز بين الذاتى الموضوعى: "إنى أعشق الشمس لأنى أسمر، أما زيد الأصهب يكرهها لأنه يكتوى بنارها. ومن جهة أخرى فالشمس التى تسبب الجفاف، تعمل على إنضاج الفاكهة والخضار". فإذن؟..

فلنساعدهم على الإحاطة بكل ذلك بواسطة الألعاب التى سنذكرها لاحقاً.

إملاء الأشكال:

تحضير اللعبة: فصّل على كرتونة خفيفة مجموعة من الأشكال الهندسية لكل لاعب: مستطيل ومربع ودائرة وشبه منحرف ومثلث ومسدس الأضلاع ومثمن الأضلاع.

فائدة اللعبة: يتوجب على الأولاد وضع الأشكال الواحدة فوق الأخرى متقيدين بتعليمات قائد اللعب، والتعرف عن طريق ذلك إلى معنى فوق ـ تحت، ولكنهم فى الوقت ذاته سيستعرفون أيضاً إلى الأشكال الهندسية التى فصلت لهم.

عدد اللاعبين: يُحدد العدد حسب المساحة المتوفرة، المهم هو ألا ينظر كل ولد إلى ما يقوم به جاره.

قواعد اللعبة: وزع الأولاد فى القاعة وأعط كل واحد منهم مجموعة كاملة من الأشكال الكرتونية. أطلب من كل واحد منهم أن يدير ظهره للآخر وابدأ بالإملاء بعدما تكون قد حضرت مسبقاً ترتيب الأشكال الذى ترغبه على ورقة.

مثال: قل لهم ضعوا الدائرة تحت المربع وفوق مسدس الأضلاع، مثمن الأضلاع تحت شبه المنحرف وفوق المربع، المستطيل بين المربع والمثمن الأضلاع، المثلث فوق المستطيل وتحت شبه المنحرف، المربع بين المستطيل والدائرة (كان ترتيب الأشكال عندك هو التالى: شبه المنحرف، المثلث، المثمن الأضلاع، المستطيل، المربع، الدائرة والمسدس الأضلاع).

قارن ترتيب الأشكال الذى أنجزه كل ولد على الأرض أمامه بترتيبك الذى رتبته على ورقتك... بالإمكان إعادة اللعبة من جديد مع جماعة أخرى وفقاً لترتيب مغاير للأشكال.

مدة اللعبة: خمس عشرة دقيقة تقريباً. بما أن هذه اللعبة لا تتطلب من الأولاد تركيزاً كبيراً بإمكانك إجراء أكثر من تمرين واحد.

المنتظر الغامض:

تحضير اللعبة: زود كل ولد بورقة وبقلم رصاص وممحاة وضع أقلام تلوين فى وسط الطاولة.

فائدة اللعبة: الرسم ذريعة "أو حجة" لاكتساب معطيات جديدة متصلة بالتموضع المكانى: على اليمين، على اليسار، الزاوية، الجنب، الطرف...

عدد اللاعبين: على عدد المقاعد حول الطاولة.

قواعد اللعبة: اجعل الأولاد يرسمون صوراً يألفونها: بيت، شجرة، زهرة، غيمة، شمس. ثم زودهم بالتعليمات حتى يضعوا كل عنصر فى مكان محدد.

مثال: ارسم بيتاً فى وسط الورقة، اسحب طريقاً من الباب حتى أسفل الصفحة، وارسم على طرف الطريق ثلاث أزهار. فى الزاوية اليسرى فى أسفل الصفحة ارسم قطة صغيرة، ثم فى الزاوية اليمنى ولكن فى أعلى الصفحة ارسم عصفوراً وفوق المنزل

ارسم غيمة كبيرة تغطى طرف الشمس، ثم شجرة على حافة طرف الصفحة الأيسر تلامس أغصانها سطح المنزل... أعط التعليمات تباعاً تاركاً للأولاد الوقت لرسم الأمر الموصوف. ثم أطلب من الأولاد تلوين الرسمة وفقاً لمشيئتهم. قارن الرسوم فيما بعد، لن تجد رسماً واحداً مطابقاً للآخر. ناقش مع المجموعة ترجمة الأولاد للتعليمات التى تلقوها.

مدة اللعبة: بين عشرين وخمس عشرين دقيقة تبعاً لأهمية الرسمة وتفاصيلها.

مع شكر أو بدون شكر:

تحضير اللعبة: حضر قائمة طويلة من الأطعمة الحلوة والمالحة (حوالى خمسين صنفاً).

فائدة اللعبة: إجبار الأولاد على الإحاطة بمذاق الطعام والتآلف مع الأضداد مثل: "مع" "بدون".

عدد اللاعبين: على عدد المقاعد حول الطاولة.

قواعد اللعبة: اجعل الأولاد يرسمون صوراً يألفونها: بيت، شجرة، زهرة، غيمة، شمس، ثم زودهم بالتعليمات حتى يضعوا كل عنصر فى مكان محدد.

مثال: ارسم بيتاً فى وسط الورقة. اسحب طريقاً من الباب حتى أسفل الصفحة، وارسم على طرف الطريق ثلاث أزهار. فى الزاوية اليسرى فى أسفل الصفحة ارسم قطة صغيرة، ثم فى الزاوية اليمنى ولكن فى أعلى الصفحة ارسم عصفوراً وفوق المنزل ارسم غيمة كبيرة تغطى طرف الشمس. ثم شجرة على حافة طرف الصفحة الأيسر تلامس أغصانها سطح المنزل.. أعط التعليمات تباعاً تاركاً للأولاد الوقت لرسم الأمر الموصوف. ثم اطلب من الأولاد تلوين الرسمة وفقاً لمشيئتهم. قارن الرسوم فيما بعد، لن تجد رسماً واحداً مطابقاً للآخر. ناقش مع المجموعة ترجمة الأولاد للتعليمات التى تلقوها.

مدة اللعبة: بين عشرين وخمس عشرين دقيقة تبعاً لأهمية الرسمة وتفاصيلها.

مع سكر أو بدون سكّر:

تحضير اللعبة: حضر قائمة طويلة من الأطعمة الحلوة والمالحة (حوالى خمسين صنفاً).

فائدة اللعبة: إجار الأولاد على الإحاطة بمذاق الطعام والتآلف مع الأضداد مثل: "مع" "بدون".

عدد اللاعبين: أربعة أو خمسة لاعبين. فى هذه اللعبة أجوبة شفهية لذا إن تجاوز عدد اللاعبين الخمسة قد تتحول الجلسة إلى "همروجة".

قاعدة اللعبة: اقترح على الأولاد الكلمات واحدة فواحدة ودعهم يجيبون شفهياً: "مع سكر" و"بدون سكر". ابدأ بالا"عمة البسيطة ثم أدخل الأطعمة التى تحتمل الحالتين من جهة عصيرها.

مثال: البطاطا المهروسة (البوريه)، الحلوى (الغاتو)، الكستلاتة، الكرز، الكبة، البندورة (الطماطم) (سلطة أو مربى)..

مدة اللعب: يجب ألا تتجاوز قراءة القائمة مدة ربع ساعة.

معك أو بدونك:

شكل قائمة بالأنشطة التى يستطيع الولد ممارستها بمفرده أو التى لابد من ممارستها مع طرف آخر.

فائدة اللعبة: تمكين الولد من تقدير التعاون مع الآخر والتآلف مع كلمتين مثل "مع" أو "بدون". تستطيع مزاولة هذه اللعبة الهادئة جداً أثناء السفر على متن أية وسيلة نقل.

عدد اللاعبين: اثنان، راشد وولد أو ولدان.

قواعد اللعبة: اقترح على الولد مختلف الأنشطة الواحد تلو الآخر. وعليه هو أن يقرر ما إذا كان باستطاعته مزاولة النشاط الذى تقترح بمفرده أم مع طرف آخر (إذا توجب

اللعب مع ولد آخر، عليه تقدير ما إذا كان رفيقه أهلاً لمعاونته. يجب أن تكون الأجوبة: "بدونك" إذا استطاع أن يتدبر الأمر بمفرده أو إذا اعتقد أن صديقه لا يستطيع مساعدته، أما إذا استلزم الأمر الاعتماد على شريكه (ولد أو راشد) فالجواب الصحيح هو "معك").

مثال: غسل الأسنان ـ تحضير العشاء ـ بسط المائدة (وضع الأطعمة على الطاولة) ـ الانتقال إلى المدرسة ـ تشذيب عشب الحقيقة ـ ترتيب السرير.

مدة اللعبة: يعود لقائد اللعب تقدير المدة فإذا شعر أن اللعبة لم تعد تثير اهتمام الولد فليتوقف.

حياتي بالصور:

التحضير: استخرج من المجلات الصور العائدة إلى الحياة اليومية والصقها على صحائف كرتونية ثم اقتطعها إلى بطاقات صغيرة (بحيث تصبح كل صورة بطاقة).

فائدة اللعبة: تزويد الأولاد بدليل لتنظيم أوقاتهم وإعطاء تواريخ متسلسلة لعناصر حياتهم.

عدد اللاعبين: من ولد إلى ستة أولاد لئلا يصبح الشرح مملاً ومضجراً.

قواعد اللعبة: ضع أمام الأولاد البطاقات التي أعددتها واتركهم يتأملونها لمدة دقيقتين. أعط البطاقات للولد الأول ليبدأ بتركيبها الواحدة تلو الأخرى وفقاً للترتيب الذي يراه مناسباً. على قائد اللعب في هذا الوقت تسجيل تسلسل البطاقات ثم تمريرها إلى اللاعب التالي وهكذا دواليك. في ما بعد يستعيد كل لاعب البطاقات ويعيد ترتيبها وفقاً لتسلسلها مبرراً ترتيبه لها مستعيناً بقائد اللعب إذا لزم الأمر.

مثال: سرير، كوب، طبق، ملعقة كبيرة، قطعة رداء، محفظة، قطع حلوى صغيرة، غرفة استحمام، ثمرة، زينة عيد، معطف، مايوه للسباحة، دلو ورفش، زهرة، بيضة مزينة، شمس كبيرة، زوج مزالج...

أن يختار الأولاد الأشياء نفسها، فالملعقة ترمز إلى وجبة العشاء عند أحدهم وإلى وجبة الصباح عند الآخر، ويرتبط المايوه فى ذهن أحدهم برحلة الصيف أو بدروس السباحة فى ذهن ولد آخر. المهم أن يكون الاختيار منسجماً.

مدة اللعبة: دقيقتان لكل ولد.

بدون ذنب وبدون رأس:

تحضير اللعبة: أعد مجموعتين متشابهتين من الأشكال الملونة لكل ولد

(أى المجموعة الأولى فيها مثلاً: قطة، بيت وكلب وشجرة والمجموعة الثانية فيها أيضاً: قطة، بيت وكلب وشجرة...).

فائدة اللعبة: بادئ ذى بدء تمرين ذاكرة الأولاد البصرية بواسطة الأشكال والألوان المقترحة عليهم. ومن ثم تمكينهم فى القسم الثانى من اللعبة، من التمرن ذهنياً على تجسيد الفكرة بطريقة "معاكسة".

عدد اللاعبين: عشرة لاعبين ليتمنى لكل لاعب التأمل جيداً بالأشكال على الطاولة.

قواعد اللعبة: رتب الأشكال الملونة على نحو معين فى خط مستقيم وحث الأولاد على النظر إلى هذا الترتيب لمدة دقيقتين. عليك تسجيل الترتيب الذى أعددته أنت. أعط كل لاعب مجموعتين متطابقتين من الأشكال (مجموعة الأشكال الأولى هى نفسها المجموعة الثانية). وزع الأولاد فى الغرفة حسبما يشاؤون. رتب الأشكال على الطاولة. المطلوب من الأولاد خلال عشر دقائق عرض الأشكال على الأرض تبعاً للترتيب الأول، ثم عرض المجموعة الثانية وفقاً للترتيب المعاكس.

مدة اللعبة: تدوم اللعبة عشرين دقيقة وهى تتطلب من الأولاد جهداً وتركيزاً كبيرين ولا يمكن تكرارها.

اجمع المفيد مع الممتع:

التحضير: حضر قائمة كلمات تدل على أشياء مفيدة أو ممتعة (محببة).

فائدة اللعبة: تمكين الأولاد من الإحاطة بمعنى المفيد أو الإحاطة بمعنى الممتع (المحبب). أضف إلى ذلك أن الطريقة فى تنظيم اللعبة ستستدعى استخدام البرهان وبالتالى التفكير.

عدد الأولاد: غير محدد.

قواعد اللعبة: اقترح على الولد عدداً من الأشياء يطلب منه تصنيفها فى خانة "مفيد" أو "محبب". بعض هذه الأشياء يحتمل التصنيفين.

مثال: العطر، قطعة الحلوى، المرآة، السيارة، الشمس، الزهرة، المدرسة، حبل، العطلة، العقد، الهدية، الشوكولا، التليفزيون، المال..

مدة اللعبة: نصف ساعة كحد أقصى.

الآن وقد عرفت نفسى جيداً..

ماذا لو نظرت إلى الآخرين؟

تلبى الألعاب التالية متطلبات الأولاد فى كافة الأعمار.

- هل الآخرون مختلفون عنى؟

- ماذا يشبهون؟

- هل احتاجهم؟ لماذا؟ وماذا يفعلون؟

- ماذا تفيد الأشياء؟

أرنى وجه التشابه بينى وبينك

التحضير: لا شئ.

فائدة اللعبة: المقارنة مع الآخر واكتشافه انطلاقاً من صورته.

عدد اللاعبين: غير محدد، إنما يجب أن يكون الأولاد زوجين زوجين أى أن كل مجموعة مؤلفة من ولدين اثنين.

قواعد اللعبة: وزع الأولاد زوجين زوجين (يفضل أن يكون الشريك من الجنس ذاته أى بنتان ـ صبيان وهكذا دواليك). اترك للزوجين ثلاث دقائق ليكتشف كل منهما أكبر عدد من أوجه التشابه فيما بينه وبين شريكه. الرابحون هم الذين يكتشفون أكبر عدد ممكن من أوجه التشابه.

مثال: كلانا: عيناه كستنائيتان، فقد سنا، يملك جوربين وحذاء له شرطى وقميصاً له أزرار، فى ركبته خدش، على ذراعه كدمة زرقاء، الخ..

مدة اللعبة: ربع ساعة.

هل ترى إنى تغيرت؟

التحضير: لا شئ.

فائدة اللعبة: إنها لعبة يلاحظ فيها الواحد الآخر.

عدد اللاعبين: غير محدد.

قواعد اللعبة: يجلس الأولاد على الأرض ويبقى أحد الأولاد الذى اختاره قائد اللعب واقفاً لينظر الآخرون إلى شعره، وثيابه، وحليه وحذائه.. بعد ثلاث دقائق يخرج الولد برفقة قائد اللعب الذى سيغير تفصيلاً صغيراً: يخفض أحد الجاربين، ينقل بكلة الحزام، يغير حلقة الحزام الجانبية، يحل أحد أزرار القميص... ثم يدخل الولد ويسأل: "هل ترون أنى تغيرت؟". يبدأ الأولاد باقتراح أجوبتهم، وأول من يذكر التغيير الحاصل يكون الرابح.

مدة اللعبة: امنح الأولاد ثلاث دقائق لاكتشاف التغيير. بالإمكان معاودة اللعبة قدر ما تشاء.

صح أم خطأ؟

التحضير: لا تحضيرات.

فائدة اللعبة: تنمية حس الملاحظة لدى الأولاد وتعليمهم كيفية التعرف إلى بعضهم البعض بصورة أفضل.

عدد اللاعبين: غير محدد.

قواعد اللعبة: اختيار ثلاثة أولاد ليمثلوا أمام رفاقهم. أمهل المجموعة دقيقة ليحدقوا جيداً فيهم، وبعد ذلك فليخرج الثلاثة من الغرفة. اقترح على أحد أفراد المجموعة ثلاثة تأكيدات (اقتراحات): جوربا عمر أحمران، حزام مريم من جلد، لون جلدة ساعة زيد أسود. على الولد ذكر الجواب الصحيح الوحيد من بين الأجوبة التى ذكرت.

اقترح سلسلة أخرى من التأكيدات على ولد آخر، ثم على ثالث ورابع.. وما إن يكتشف ثلاثة من اللاعبين الأجوبة الصحيحة حتى يعاد إدخال الأولاد الثلاثة من الخارج، ويخرج مكانهم الرابحون الثلاثة وتستمر اللعبة. إذا أردتم تعقيد اللعبة اجعلوا تأكيداتكم (اقتراحاتكم) تتناول مظهر الأولاد على أن تخطئوا عمداً فى الولد الذى تنسبون إليه التأكيد (الذى تصفونه).

مدة اللعبة: كرر اللعبة أربع أو خمس مرات على ألا تتجاوز المدة العشرين أو الثلاثين دقيقة.

هل أستطيع؟

التحضير: ألف عدة نصوص تصف فيها الولد فى حالات مسموحة أو ممنوعة.

فائدة اللعبة: تمكين الولد من التفكير فى الضوابط الشخصية وفى تلك المفروضة عليه فى محيطه. إنها البداية لتكتسب شخصيته البعد الاجتماعى.

عدد اللاعبين: لاعبان إلى ثلاثة لاعبين كحد أقصى.

قواعد اللعبة: عرض النصوص واحداً واحداً على الأولاد وتركهم يفكرون؛ ثم مناقشة الأجوبة جماعياً: لماذا هذا مسموح؟... لماذا هذا ممنوع؟.... اقتراح حالات فيها غرابة وسط حالات أكثر وضوحاً.

أمثلة:

مريم تصعد إلى الباص، تقترب من سيدة وتقول لها: "عفواً سيدتى، هل لك أن تتخلى عن مكانك من أجلى؟".

عمر يدخل إلى الفرن ويقف فى الصف خلف آخر شخص وينتظر دوره ليطلب خبزاً.

هالة جالسة إلى المائدة مع أهلها وأصدقائهم تقاطع والدها وهو يتحدث عن كيفية قيامه بتصليح سيارته لتتحدث عن آخر شجار وقع بينها وبين صديقتها.

ندى اشترت قطعاً من الحلوى، فرمت الأوراق على الطريق.

مدة اللعبة: نصف ساعة تقريباً.

الشخصية الغامضة:

التحضير: لا تحضيرات.

فائدة اللعبة: تمكين الولد من استكمال معطيات كان قد سجلها فى لاوعية عن راشد أو ولد آخر من محيطه، وتحديد هذه الشخصية على وجه أفضل.

عدد اللاعبين: لاعب أو أكثر، يتعاقب الأولاد على اللعبة.

قواعد اللعبة: يختار قائد اللعبة ولداً ثم يقوم هذا الأخير بإضمار شخص من محيطهما المشترك هو الشخص الغامض الذى يطلب من قائد اللعبة اكتشافه. يطرح القائد أسئلة متعلقة بمظهر الشخص الخارجى وبشخصيته ثم يجيب الولد بأدق إجابة ممكنة. تجدر الإشارة هنا إلى أن معانى القامة والعمر ولون الشعر والجمال هى معان لا تزال ذاتية فى هذا العمر: لتكون كبيراً يكفى أن تكون أكبر من بابا، ولتكونى جميلة جداً يكفى أن ترتدى فستاناً مخرماً، ولتكون صارماً يكفى أن تكون قد رفضت يوماً حبة حلوى.

يعطى الطفل مع كل سؤال مقياساً يبنى عليه تقديره.

مثال:

- هل الشخص الغامض أكبر أو أصغر سناً من والدك؟

- أصغر أم أكبر سنا من أختك نجاة؟

- هل لون شعره أغمق أم افتح من شعر مهى؟

مدة اللعبة: لا تتطلب اللعبة جهداً خاصاً، لذا يترك للقائد تقدير المدة.

لكل أداته:

التحضير: اقتطع من المجلات صوراً وألصقها على كرتونة رقيقة ثم فصلها على قياس الصورة واجعل من كل صورة بطاقة.

فائدة اللعبة: تدريب الولد على تحديد العلاقة الدقيقة بين الأشخاص والأشياء.

عدد اللاعبين: لاعب أو أكثر، وكل ولد يلعب بدوره.

قواعد اللعبة: انشر البطاقات على الطاولة واذكر لائحة أسماء على الولد ليربط بينها وبين هذه الأشياء. على الولد أن يخصص غرضاً لكل شخص. أعد قراءة لائحتك كلما طلب الولد ذلك، لاسيما إذا تلاءمت عدة أشياء مع عدة أشخاص.

مثال:

البطاقات: العطر، الطنجرة، السيارة، الخشخيشة، الشامبو، الشوكولا، علبة السجائر، البقرة، الحلى والسمكة.

لائحة الأسماء: بابا، بائع السمك، الصائغ، الطباخ، الرضيع، فرشاة الشعر، الحلوانى، ماما، بائع التبغ، مزارع.

ملاحظة: تستخدم الماما الطنجرة غير أن الطباخ لا يعطر نفسه كثيراً. فى المقابل، بابا يدخن وقد يملك بائع التبغ سيارة.

مدة اللعبة: إذا اشترك عدة أولاد فى اللعبة، حدد وقتا للاختيار وذلك لتسريع وتيرة اللعبة. خصص ثلاث دقائق لكل لائحة، يمكن إعادة اللعبة باعتماد لوائح جديدة ويواظب على ذلك حتى يشعر قائد اللعبة بأن الأولاد قد تعبوا.

ذكاء الطفل وثقته بنفسه

الثقة بالنفس أن تمتع بها الطفل منحته الكثير من القوة وفتحت له الكثير من الدروب التى كانت مستعصية عليه سابقا والطفولة وما يعتريها ترسم الخطوط المستقبلية

للشخصية الإنسانية وكلما أحسنا بناء شخصية الطفل كلما كانت شخصيته المستقبلية قوية ومتماسكة.

الثقة بالنفس عند الطفل أمر يلقن للطفل ويعلم ببعض الخطوات الهادفة فى هذا المجال مع العلم ان هناك أطفال يمتلكون ثقة بأنفسهم ولكن لا تظهر جيدا بسبب الخوف أو قلة التشجيع أو أى أمر أخر وعلى الأهل فى هذه الحالة ان يدفعوا الطفل لكى يثق بنفسه ويخرج قدراته من داخله.

فوائد ثقة الطفل بنفسه:

١- الثقة بالنفس تدفع الطفل للنجاح فى حياته.

٢- الثقة بالنفس تجعل الطفل اقل ارتكابا للأخطاء لان الواثق بنفسه لا يتملكه الخوف عند رغبته بالقيام بأى عمل وبالتالى يكون أداءه أفضل.

٣- ترفع الثقة بالنفس لدى الطفل مستوى قوة شخصيته وتجعلها أكثر ثباتا.

٤- الثقة بالنفس تدفع الطفل إلى التعلم والاكتشاف وتدفعه إلى اختراق أمور كان من الصعب ان يخوض فيها ان كان صاحب شخصية مهزوزة.

٥- الثقة بالنفس تمنح صاحبها لباقة وتركيزا فى الحديث وتظهر ملامح الذكاء عليه المتجلية فى حسن المخاطبة.

كيف يمكن لنا ان نخرج أطفالا واثقين بأنفسهم؟

لا أبالغ ان قلت ان الأهل هم سبب ضعف شخصيات أبنائهم صحيح ان الطفل عليه بعض المسؤولية ولكن القسم الأكبر من المسؤولية يقع على عاتق الأهل

وان أردنا ان نزرع الثقة بالنفس فى أطفالنا مؤكد لن نضل الطريق بل هو واضح جدا للجميع ويحتاج إلى الرغبة بالقيام بهذا الامر إضافة إلى تمتع الأهل بالوعى التربوى وحسن الأسلوب التربوى.

اليكم ألان بعضا من النصائح والإرشادات فى هذا المجال:

١- مدح الطفل أمام الآخرين وإظهار محاسنه وإثناء وجوده طبعا دون ان نبالغ بالأمر بل نكتشف محاسن طفلنا ونظهره أمام الآخرين دون زيادة.

٢- إفساح المجال للطفل ليتخذ قراراته بنفسه ملا نحاول ان نفرض عليه كل صغيرة وكبيرة بل نكتفى بالإرشاد ونترك له اتخاذ القرار وحتى ان كان مخطئا المهم ان يتخذ القرارات ولاحقا يتم مناقشه النتائج معه.

٣- منح الطفل فرصة للتعبير عن نفسه وعدم إرغامه على الصمت أو صده تحت أى ظرف.

٤- إشراك الطفل فى بعض القرارات التى تتعلق بالمنزل وطلب رأيه فى الأمور المنزلية وبعض الأمور الخاصة بالأهل مثلا نقول للطفل ما رأيك هل نرتب المنزل بهذه الصورة أم بهذه الصورة ا ملك وجهة نظر أخرى.

٥- الاعتماد على الطفل فى إحضار بعض من حاجيات المنزل وإشعاره انه شخص مهم ويعتمد عليه.

٦- التشجيع أمر بالغ الأهمية للطفل يدفعه إلى تحقيق أمور كان يظن أنها صعبة التحقيق والتشجيع مصدر مهم لزرع الثقة بنفس الطفل.

٧- لا يجب على الإطلاق تحطيم شخصية ومعنويات الطفل وخاصة أمام الآخرين وحتى أمام إخوته وأخواته فى المنزل ان اخطأ نحاسبه بيننا وبينه ولا نعاقبه بصورة قاسية لها تأثيرات بالغة على شخصيته بل يجب أن نختار طريق الإرشاد والتوعية.

٨- الاهتمام بالطفل يدخل فى نفس الطفل شعور انه مهم فى الأسرة وهذا الشعور هام فى سبيل تمتين الثقة بنفسه.

٩- تشجيع الطفل على ممارسة هواياته مهما كانت دون محاولة فرض هوايات نحن نراها جيدة أكثر مما اختار هو.

١٠- الحرية المالية تعزز الثقة بالنفس ويجب ان يخصص للطفل مبلغ ماليا كل يوم والأفضل ان يكون أسبوعيا ويعطى مطلق الصلاحية ليتصرف به كما يشاء ونكتفى بان نرشده بشان الإنفاق كى نبعده عن التبذير ونخبره ان هذا المال مصروف أسبوع له الحق بان ينفقه فى يوم أو فى الأسبوع ولكن لن يحصل على مبلغ أخر إلا بعد انتهاء الأسبوع وهنا نوعيه إلى طريقة ترشيد مصروفه وتوزيعه على مدا ر أسبوع وفق خطة خاصة به.

١١- علم طفلك كيف يدافع عن نفسه ولا تدافع عنه أنت بل اخبره انه عليه ان يعتمد على نفسه ليدافع عنها وأنت اكتفى بالإرشاد والمراقبة.

١٢- لا تنقذ طفلك من كافة مشاكله بل أرشده لطريق الخلاص واتركه يسير فيه.

١٣- علمه ان يعتذر عندما يتطلب الامر الاعتذار وعلمه ان الاعتذار مصدر قوة ونابع عن مراجعة الذات ورغبة فى إصلاحها.

١٤- احترم خصوصية طفلك واستأذنه دوما قبل الاقتراب من حاجياته ويجب ان يمتلك الطفل ممتلكات خاصة به فى المنزل.

١٥- علم طفلك كيف يعتنى بنفسه كان يحضر طعاما خفيفا له إثناء غيابكم.

١٦- محبة أصدقائه والاهتمام بهم عند زيارته أمر مهم جدا للطفل ولشخصيته.

١٧- علم طفلك فن الحوار ولا تمل من مناقشته فى الأمور ومن دفعه ليعبر عن أفكاره الخاصة.

أولادنا نحن السبب فى وجودهم لذلك يتوجب علينا إعدادهم بأفضل الطرق وتجهيز مقومات العيش الكريم لهم لذلك علينا القيام بكل ما يتطلبه الأمر من جهد فى سبيل بناء الأولاد بأفضل الأساليب وأنقاها

ومنح الطفل الثقة بنفسه لا يتطلب منا إلى التركيز والانتباه لتصرفاتنا وطريقة تربيتنا له وبإذن الله تصبح بعدها الأفق واضحة والهدف محقق.

■ ■ ■

مراحـل

تطور عمر الطفل

الطفل من الولادة إلى عمر السنة

يكتسب الطفل فى سنته الأولى مقدارات جديدة ويقطع أشواطاً بعيدة أكثر من أى وقت لاحق فى حياته. والمعارف التى سيحصل عليها والاكتشافات التى سيقوم بها، أداتها جسمه وإحساساته؟ لهذا السبب نتكلم عن مرحلة حسية ـ آلية.

اللعب مع الطفل الصغير ليس فقط ممكناً بل منصوحاً به كما رأينا. لكن يجب اتخاذ بعض الاحتياطات، فكلما كان الطفل أصغر سناً كلما كان عاجزاً عن التركيز لمدة طويلة. إن الوقت المناسب هو عندما لا يشعر بالجوع ولا بالنعاس وعندما تجدينه هادئاً. لكن توقفى ما أن يبدو عليه التعب. على الطفل أن يحدد وتيرته الخاصة. يجب أن تعلمى سريعاً متى ينصرف انتباه الطفل، سواء من التعب أو من الإثارة الشديدة؛ عندها أوقفى اللعب حالاً.

يتجاوب الطفل بشكل أفضل إذا كان بإمكانه رؤية وجه من يكلمه أو يلاعبه، وبخاصة عينيه: لذا ينبغى أن تقفى أمامه مباشرة للاستئثار بانتباهه.

أذكر أخيراً أن الطفل مرهف الإحساس، يتأثر بحالتنا النفسية الداخلية؛ لذا لا يفيده بشئ أن نلعب معه إلا إذا كنا مستعدين وفرحين مرتاحى الأعصاب.

تلك السنة الأولى، الغنية جداً على صعيد ما يكتسبه الطفل، هى أيضاً مرحلة حساسة جداً.

فالطفل، الذى لا يستطيع بعد الاعتماد على نفسه، لديه حاجات كثيرة. يحتاج الدفء والحب والحنان والنظام والهدوء والتوعية. يحتاج أن نهتم بهن فلا نتركه يمل وحده فى زاوية من زوايا المنزل. يحتاج أن يعيش فى وسط يشعر فيه بالأمان المادى والعاطفى على حد سواء. الولد مزود بمقدرات خاصة لينمو بأفضل ما يمكنه لكن على الأهل والمربين أن يوفروا له الظروف الملائمة ليفعل ذلك.

حتى الشهر الرابع:

ينظم الطفل تدريجياً أوقات أكله ونومه ويكتسب فى هذه المرحلة عادات. نراه ينتبه بسرعة ويتجاوب مع من حوله بطريقة أكثر دقة: فيبتسم و"يثغثغ" ويحاول أن يصدر أصواتاً.

اكتشاف جسمه يشغله كثيراً. يمكنه أن يمضى وقتاً طويلاً فى تأمل يديه، تلك الأشياء المتحركة المضحكة! يجلس فى كرسيه المريح يتأمل أغراضاً ملونة تتحرك أو يراقب مشية من يحبهم. على صعيد الوعى الفكرى، يتعلم الطفل كيف يربط بين حركتين تلقائيتين، بشكل يسمح له باكتساب حركات جديدة أكثر تنظيماً.

يتعلم كيف يتحرك بشكل غير مبالغ فيه. كل حركات الطفل فى هذه المرحلة موجهة لنفسه، وغالباً ما تصدر من باب الصدفة. ثم يصبح لاحقاً، قادراً على تكرارها. مثالاً على ذلك، القدرة على متابعة شئ ما بعينيه، أو حمل يده إلى فمه المفتوح، أو الالتفات إلى مصدر الصوت... الخ.

من الشهر الرابع إلى الثامن:

يمر اكتشاف العالم بالحواس. النظر الحاد جداً، الذى يجعله يميز بوضوح بين الأشكال والألوان، والذوق مع إدخال أطعمة جديدة إلى نظامه الغذائى، الشم الذى يعمل بشكل ممتاز منذ الولادة، السمع فقد بدأ يتعرف على الأصوات وضجيج البيت ويكتشف مفهوم الإيقاع.

وأخيراً حاسة اللمس، عن طريق استعمال يديه أو وضع الأشياء فى فمه. نمو الحركة هام جداً ويسمح للطفل بالقيام بتمارين جديدة: مثل محاولة تثبيت رأسه. يكتسب الطفل شيئاً فشيئاً وضعية الجلوس، التى تحرر يديه. ويتعلم كيف يلتقط الأشياء: الطفل الذى كان يمسك غرضاً ما بقبضة يده، يكتشف التقابل بين الإبهام والسبابة، الذى يشكل عندها ملقطاً فعالاً جداً. تزداد تمارين التقليب باليد ويعى الطفل أن له جسم، فيكتشفه ويسيطر بشكل أفضل على حركاته.

النمو الفكرى لا يأتى فى المرتبة الثانية أبداً. يكتشف الطفل طرق تصرف جديدة، ويكررها حتى يعتادها. تلك العملية تمنحه متعة كبرى. يكتشف مثلاً أنه إذا رفع ساقه فى الهواء عندما يكون مستلقياً على ظهره، فى سريره، يستطيع أن يجعل الدمى المعلقة فوق رأسه تتحرك. أو أنه إذا صرخ (ماما) تأتى إليه أمه فرحة سعيدة! يمضى الطفل وقتاً طويلاً ليتعلم الربط بين الفعل والنتيجة: إذا فعل هذا، يحصل ذلك. لكنه يقوم بأشياء كثيرة أخرى: يجيب عندما نناديه باسمه، يلعب (الغميضة) عندما يغطى رأسه بقطعة قماش، يقهقه ضاحكاً، يلفت الانتباه، يرفض المأكولات التى لا يحبها إلخ..

من الشهر التاسع إلى السنة:

يحسن الطفل طريقة جلوسه ويبدأ بمحاولة الوقوف ثم المشى. بعد ذلك، لا شئ يقف بوجه ذلك المستكشف الصغير! إنها المرحلة التى يجب أن يتزود فيها الأهل بأقفل، وحواجز وخزانات تقفل بالمفتاح. الأخطار كثيرة والحوادث المنزلية متعددة. تصبح اليد أداة خبيرة فى عمليات الاكتشاف وفى تقديم المساعدة لسحب الجسم إلى الأمام، عندما يزحف الولد أو يدب. يواجه الطفل بعض الصعوبة فى التقاط شئ أو إفلاته لكن ذلك سيقوده تدريجياً إلى التحكم جيداً بالأشياء، وإلى أنواع كثيرة من ألعاب المشاركة. نمو الذكاء واضح. فالطفل يفهم كلمات بسيطة، يصفق بيديه ليقول (عافاك)، أو يلوح بيده ليقول وداعاً . يضحك إذا هرجنا أمامه، يفهم معانى معقدة مثل: فى الداخل، وفى الخارج وإلى جانب... ويعرف معنى كلمة (لا).

لا يكتفى الطفل بترسيخ ما اكتسبه فى المراحل السابقة عن طريق تطبيقه على أوضاع متنوعة، لكنه يكون لنفسه مفاهيم جديدة.

المفهوم الأكثر أهمية هو ما نطلق عليه تسمية (الاحتفاظ بالشئ).

حتى الآن، لم يكن الطفل يبحث عن شئ اختفى إلا بواسطة النظر. حتى لو كان مخبأ أمامه تحت وسادة، كان يعتبره غير موجود لأنه لم يعد يراه. أما الآن فقد أصبح يعلم أن الغرض لا يزال موجوداً، حتى لو لم يعد يراه: لذلك سيرفع الوسادة ليستعيد الغرض المخبأ تحتها. ويدرك الطفل بالطريقة نفسها أن أمه لا تزال موجودة حتى لو خرجت من غرفته، أو وضعته فى دار الحضانة، مما قد يجعل الافتراق عنها صعباً فى هذه المرحلة.

يبدأ الطفل بتقليد الآخرين: يفعل أشياء رأى أحداً يقوم بها إما لنفسه (كأن يقلب صفحات كتاب مثلاً)، أو لغيره (كأن يحاول إطعام دبه بملعقة صغيرة). يفهم الطفل فى هذه المرحلة تسلسل الأحداث، لذا يصبح قادراً على استباق الأمور. نراه يفرح عندما يسمع المفتاح يدور فى قفل الباب، أو عندما يرى أمه متجهة إلى المطبخ. إذا سارت الأمور كالمعتاد، نراه مطمئناً وسعيداً. أما إذا حصلت تغيرات ما فى سياق الأحداث، فتظهر عليه أمارات المفاجأة والقلق.

إن فئات الألعاب التى حددناها، تستعيد الطرق التى يعتمدها الطفل لفهم محيطه. وهى التنبيه بالحواس، بالإضافة طبعاً إلى دور اليد والجسم كله، كأدوات تساعد على الاستكشاف واكتساب المعرفة والاكتشافات الفكرية التى تميز هذا العمر.

من الولادة إلى السنة:

خلال الأشهر الأولى: طفلك لا يفهم طبعاً القواعد ولا التعليمات. لكنه أصبح منفتحاً على العالم؛ يشعر بأحاسيسك ويمكنه أن يقيم معك تبادلاً فكرياً حقيقياً. تستطيعين إذن أن توفرى له ابتداء من أسابيعه الأولى، أشياء كثيرة ومتنوعة من شأنها أن تنبهه، مع الحرص طبعاً على احترام وتيرته الخاصة.

١ ـ تنبيه حاسة اللمس:

بدلى وضعية طفلك فى سريره. ضعيه تارة على بطنه وطوراً على ظهره. دلكيه بلطف عندما تلبسينه ثيابه. حركى، بعد الحمام، أطراف طفلك، حركات رياضية: إجعليه على ظهره، وارفعى يديه إلى رأسه ثم أنزليهما. اثنى ساقيه وارفعيهما حتى صدره، ثم أعيديهما ممدودتين إلى وضعهما الأول.

حاولى أن تعلقى على ما تفلينه وتسمى أعضاء الجسم التى تلمسينها: "أترى، أنا أطوى ساقك! أنتظر، ستلمس راسك بيديك! أتشعر برأسك؟...".

٢ ـ تنبيه حاسة النظر:

غيرى مكان سريره من حين لآخر، حتى لا يصله الضوء بالطريقة نفسها دائماً، بل يلامس عينى طفلك على التوالى. علقى فوق سريره غرضاً يلمع مثل ورقة ألمونيوم، من الناحية التى يدير الولد رأسه إليها دائماً، على بعد ثلاثين أو أربعين سنتيمتراً من عينيه. كما يمكنك أن ترسمى الأشكال التالية باللونين الأبيض والأسود على أوراق قياسها ٢١ × ٢٩ سم، وتعليقها على ارتفاع ثلاثين سنتم من وجهه (لا تعلقى إلا رسماً واحداً كل مرة، لكن بدليه كل يومين أو ثلاثة أيام):

عندما يكون طفلك ممدداً فى سريره، إجعليه يرى أحد هذه الرسوم، ثم أبعديه من أمامه. كررى هذه الحركة مرات عدة، حتى يثبت الطفل نظره على المكان الذى اختفى فيه الرسم، بانتظار أن يظهر من جديد.

إمكانية أخرى: ضعى الطفل فى حضنك واجعليه يرى أحد الرسوم. ثم خذى يده، ومررى طرف إصبعه على حدوده.

مررى إصبعه على حدود الدائرة، وعلى الخطوط، وغيرها من الأشكال.

٣ ـ تنبيه حاسة السمع:

يمكنك أن تعودى طفلك على أصوات مختلفة، ابتداء من الأسبوع السابع. اجعليه يسمع موسيقى كلاسيكية لباخ أو موزار، بدون أى تردد، لكن عوديه أيضاً على الأصوات

المعروفة فى المنزل مثل صوت الجرس، والمنبه، وصوت الورق حين نجعده أو صوت صفحات الكتاب حين نقلبها، أو رنين شوكة على صحن، أو أصوات تصدر من الفم... ولكن من جهة أخرى تفادى الأصوات القوية، أو الحادة، أو المؤذية.

ابتداء من الشهر الثالث، يمكنك أن تبدأى ببعض الألعاب البسيطة التى تنبه حواس الطفل. لكن عليك أن تعرفى كيف تختارين الوقت المناسب الذى يستمتع فيه باللعب معك.

٤ ـ الروائح الجديدة:

اجعلى طفلك يشم بعض القوارير أو الأشياء التى تفوح منها روائح مختلفة وجديدة بالنسبة له مثل قوارير التوابل (كالقرفة والأعشاب الجبلية، والفانيليان وكبش القرنفل...)، ثمرة موز، قشرة أو لب البرتقال، كيس صغير من الخزامى.. الخ.. (ولا تنسى الأزهار، والعشب وكل ما يمكن أن تجديه فى النزهات فى حديقة أو فى غابة). إبدأى أنت بتنشق العطور، واجعلى طفلك يفهم انك تستمتعين بذلك. ثم اجعليه يشم هو أيضاً تلك الرائحة، بينما تشرحين له ما هى.

٥ ـ الإحساس بالتوازن:

احتضنى طفلك جيداً، ليكن ممدداً أفقياً، وظهره مستنداً إليك امسكى به جيداً من دون أن تضغطى عليه، وتأرجحى بلطف من اليمين إلى اليسار، ومن الأمام إلى الخلف، انحنى وانزلى، إلى ما هنالك... تلك الأحاسيس الجديدة تساعد الطفل على أن يعى مفهوم المكان والتوازن.

٦ ـ تنبيه الحركة:

اربطى أجراساً صغيرة بأشرطة تعقدينها حول معصم الطفل أو كاحله، بحيث تصدر رنيناً كلما حرك يده أو ساقه. علميه كيف تؤدى الحركة إلى الصوت. سيفهم بسرعة ويحاول تكرار ذلك.

منعاً لوقوع أى حادث، لا تتركى الأجراس للطفل حين يكون وحده، فقد يبتلعها.

٧ - تنبيه حاسة اللمس:

خذى أقمشة وأغراضاً ذات ملمس مختلف (كقطعة مخمل واسفنجة حمام خشنة قليلاً، وقطن وحرير وريشة وفرشاة للبودرة...) ودغدغى بها طفلك على راحة يديه، على باطن قدمه، على ظهره، بين الكتفين.. إشرحى له كل مرة ما يحسه، قولى له: (هذا ناعم) أو (هذه تخدش قليلاً) إلخ.. وإذا رأيت أنه يستمتع بذلك فاستمرى من دون تردد.

يمكنك أن تمرنى طفلك، منذ شهره الرابع، على التقاط شئ وإفلاته مثل كرة مطاطية أو ملعقة معدنية، أو حلقة بلاستيكية. ولتكن هذه الأخيرة كبيرة ما فيه الكفاية حتى لا يبتلعها الطفل. كما تستطيعين أن تعطيه أغراضاً ذات ملمس مختلف يمكنه أن يلعب بها ويضعها فى فمه من دون أن يتعرض لأى خطر.

٨ - تنبيه حاسة النظر:

عندما يستلقى طفلك على بطنه، حركى أمام عينيه لعبة ما. ويستحسن أن تصدر صوتاً كلعبة تسقسق مثلاً، أو خشخيشة... ارفعى أمامه اللعبة بهدوء وقولى له بصوت ناعم: "انظر إلى اللعبة". كررى تلك الحركة إلى أن يرفع طفلك رأسه وكتفيه لمرافقة حركة اللعبة.

عندما يستلقى طفلك على بطنه، اختارى وقتاً لا يحدق فيه بيده، لتضعى فى مجال نظره لعبة ما. كررى ذلك حتى يحاوى التقاط اللعبة.

٩ - ألعاب التقليد:

التقليد هو إحدى قواعد نمو الطفل. لذلك يجب أن تشجعيه باكراً على تقليد إيماءاتك وحركاتك.

عندما يكون طفلك مستلقياً على ظهره أو جالساً فى كرسيه الطويل، إجلسى أمامه بحيث يستطيع النظر إلى عينيك. حركى السبابة أمام عينيه، من اليمين إلى اليسار، للفت انتباهه. ثم اتبعى إصبعك، بتحريك رأسك من اليمين إلى اليسار. عندما تتمكنين

أخيراً من الاستئثار بانتباه طفلك، أبعدى إصبعك وتابعى حركات الرأس. ستجدين الطفل يقلدك بعد بضعة محاولات.

ألعاب أخرى: أنظرى فى عينى طفلك، وارسمى على وجهك، بشكل مبالغ فيه جداً، تعبير قلق أو حزن (شفتان مقلوبتان، زاويتا الفم مشدودتان إلى الأسفل، الجبين متجعد، إلخ..) يم إبدأى تدريجياً بتغيير ملامح وجهك لتظهر على شفتيك ابتسامة عريضة. سترين أن طفلك سيبتسم هو أيضاً.

انظرى فى عينى طفلك وتلفظى، بينما تبتسمين له، بلفظة بسيطة مثل (آه) أو (أوه) أو (غ). كررى هذه العملية مع الاحتفاظ بالابتسامة واللفظة عينها، حتى يردد الطفل ما تلفظت به.

فى الشهر السادس، تتقلص عدد ساعات النوم فى النهار. وينام الطفل الليل بكامله، كما تنتظم حياته انتظاماً شبه تام. يتحرك الطفل الآن بشكل متناسق، لأن عينيه ويديه وفمه، أصبحت كلها قادرة على التحرك معاً لتحقيق هدف واحد. يستطيع الطفل الآن أن يجلس، مما يجعله حر التصرف بيديه ويسمح له بتحريك أشياء كبيرة نسبياً، فيمكنك أن تستغلى الفرصة لتقترحى عليه ألعاباً منوعة لمسية وسمعية.

١٠ ـ الألعاب التى تصدر صوتاً:

حان الوقت لتشترى لطفلك، ألعاباً تصفر أو تسقسق عندما نضغط عليها، إن لم تفعلى بعد. فضلاً عن الزرافة الصغيرة التى أسعدت أجيالاً من الأطفال، يمكنك أن تجدى أشكالاً متنوعة جداً، فى القسم الخاص بالحيوانات، فى المتاجر الكبرى. تتميز هذه الألعاب بأنها تقاوم العض وتدوم على الأقل بضعة أشهر.

١١ ـ أصوات المنزل:

تجولى فى أرجاء المنزل مع طفلك واجعليه يسمع الأصوات التى تتردد فيه غالباً: صوت الماء الجارى من الحنفية، جرس الباب، صوت المكنسة الكهربائية، خشخشة

المفاتيح، قرع على الباب، إلخ.. كررى هذه النزهة كل ليلة قبل النوم. وفى كل مرة أضيفى عدداً من الأصوات الجديدة.

١٢ ـ الزجاجات التى تصدر أصواتاً:

املئى زجاجات المياه المعدنية، البلاستيكية منها فقط، بالحصى والبذور والحبوب والأرز واللآلئ البلاستيكية وأغصان صغيرة مقطعة.. ولا تضعى إلا نوعاً واحداً فى كل زجاجة، فتحصلين على مجموعة من الزجاجات، تصدر كل واحدة منها صوتاً مختلفاً عندما يحركها طفلك.

لتفادى أى حادث، اختارى زجاجات ذات غطاء لولبى. يمكنك أن تلصقى عليها، لتزيينها والتمييز فيما بينها، أشكالاً هندسية أو ورقاً ملوناً.

١٣ ـ الصندوق العجيب:

هذا الصندوق ليس إلا الراديو. شغليه أمام طفلك لكن احرصى على أن يكون الصوت منخفضاً. تنقلى بين الموجات، من محطة إلى أخرى غيرى فى آن واحد المحطة التى يسمعها وقوة الصوت. هكذا تجعلين طفلك يكتشف عالماً من الأصوات لم يكن يتصور أنه موجود.

١٤ ـ بووم!

قفى أمام طفلك الجالس فى كرسيه العالى، واضربى جبينك بجبينه ضربة خفيفة، وأنت تقولين له "بم!". ثم أبعدى رأسك وأعيدى الكرة مرتين أو ثلاث.

وعندما تقولين "بم!" وتحنين رأسك، يدنى طفلك بسرعة رأسه. إنها لعبة تقليد ممتازة. يمكنك اللجوء إليها عندما تنتظرين فى الصف فى أحد المتاجر الكبيرة، إذا كان طفلك جالساً فى عربة التسوق.

١٥ ـ تنبيه حاسة اللمس:

إجعلى طفلك يلمس أشياء مختلفة تمنحه إحساسات متنوعة، مثل قطعة ثلج، جهاز التدفئة (إذا كان يعمل)، رضاعته. إن ذلك يجعله يختبر الإحساس بالبرودة أو السخونة.

إذا لمس قشرة شجرة أو جداراً من الآجر، أو أوراق الزهور، يكتشف الإحساس بالخشونة والنعومة. ضعى يده تحت ماء الحنفية الدافئة، ثم تحت رذاذ الدش، إلى أخره.

نوعى هذه الاختبارات قدر المستطاع. سمى لطفلك كل مرة، بصوت ناعم وواضح، اسم الإحساس الذى يشعر به.

١٦ ـ لعبة الاستكشاف:

اتركى فى متناول يد طفلك علبة كبيرة يسهل فتحها، كعلبة الأحذية مثلاً. ضعى فيها عدداً من الألعاب والأغراض التى لا تشكل خطورة عليه. سرعان ما يجد الطفل لذة فى إفراغ العلبة واستكشاف محتواها، بيده وكذلك بفمه. جددى غالباً محتوى العلبة حتى لا يمل منه ويخفف فضوله.

فى الإطار نفسه، تستطيعين أن تعطى الطفل عندما يكون تحت مراقبتك، وعاء تضعين فيه بعض المأكولات الصغيرة كرقائق الذرة أو الزبيب.

١٧ ـ كتاب المعايدات:

اجمعى بطاقات المعايدة التى وصلتك فى عيد رأس السنة فى أعياد الميلاد أو البطاقات البريدية... اثقبيها على جانبها كما تفعلين بالأوراق. اشبكى البطاقات كلها عن طريق تمرير شريط بين الثقوب. فتحصلين هكذا على كتاب مميز وملون يستطيع طفلك اللعب به كما يحلو له.

١٨ ـ كتاب للمس:

ادهنى بعض أوراق الكرتون بالغراء. ثم انثرى فوقها مواداً مختلفة: رمل، أرز، يعين إلى آخرة.. اجمعى الأوراق فى ملف، تضعين فيه أيضاً قطع قماش فى أنواع مختلفة، وأوراق صحف.. تنجزين بهذه الطريقة كتاباً للمس، يستطيع طفلك بواسطته أن يختبر ملامس متنوعة.

١٩ ـ أتعطينى هذا؟

أعطى طفلك غرضاً صغيراً، (مثل دمية، أو كرة أو ملعقة...). ودعيه يلهو به قليلاً. ثم مدى يدك واطلبى منه بصوت رقيق: "أتعطينى هذا؟" إذا مد يده به، خذيه وافعلى به

شيئاً مسلياً (إرمه بالهواء والتقطيه مثلاً). ثم أعيديه للطفل. بهذه الطريقة تدفعينه إلى أن يناولك كل ما يقع تحت يده. تساعده هذه الحركة على تنمية مهاراته.

عندما يعتاد الطفل على هذه اللعبة، يمكنك أن تعقديها أكثر عن طريق إدخال فكرة المبادلة: "أعطنى الكرة وخذ الملعقة" يحسن الطفل بهذه الطريقة عملية الربط بين حركاته.

من الضرورى طبعاً أن تحرصى على التعليق على كل ما تفعلينه، كى تغنى بالمناسبة عينها مفردات الطفل: "أتعطينى المكعب الأزرق؟ أعطيك بدلاً منه المكعب الأحمر. أترى؟ هذا المكعب لونه أحمر...".

٢٠ ـ أين ماما؟

إنها لعبة تقليدية جداً، تعود الطفل على فكرتى الغياب والحضور. تختبئين خلف باب أو ستار وتقولين: "أين اختفت ماما؟" ثم تعودين للظهور أمام طفلك وأنت تصرخين "كوكو!".

كررى اللعبة عدة مرات، فالطفل يجدها ممتعة جداً. إذا كان المكان يسمح بذلك، اختفى من جهة وأظهرى فى أخرى.

يمكنك أن تختفى أيضاً، بوضع منشفة على رأسك، تغطيه كلياً. لتمر بضع لحظات، ثم ارفعى المنشفة واصرخى "كوكو!".

بعد ثلاث أو أربع محاولات، سيحاول طفلك أن يرفع المنشفة بنفسه.

المرحلة الأخيرة: تغطين رأس طفلك بالمنشفة وتطرحين السؤال التقليدى: "أين صغيرى"؟ وبعد لحظات ترفعين المنشفة بحركة سريعة. وسرعان ما يحاول طفلك رفع المنشفة بنفسه، فى هذه اللعبة أيضاً.

ابتداء من الشهر الثامن حتى الشهر التاسع، يصبح الطفل قادراً على السعى إلى ما يريده. سوف يزحف ثم يدب على أطرافه الأربعة ليمسك بما يثير اهتمامه. يستعمل يديه

أكثر فأكثر وبشكل أفضل. يحاول تقليد "الكبار"، ويظهر ابتداء من هذه المرحلة، أن له طبعاً خاصاً وشخصية مميزة، وحتى بعض الظرف.

٢١ ـ تنبيه حاستى اللمس والسمع:

أعطى طفلك مكعبات خشبية وعلمية كيف يضربها ببعضها. دعيه يضرب على الطاولة بأغراض متنوعة.

ضعى فى متناول يده مجلات قديمة، أوراق ألمنيوم، أوراق مشمعة وأوراق شجر يابسه.. يستطيع أن يبعثرها ويجعدها ويمزقها كما يحلو له.

اجعليه يمسك بيده أشياء (لا تشكل أى خطر عليه)، ذات أشكال غريبة بالنسبة له مثل مصفاة بلاستيكية، مبشرة جبنة، مأخذ كهربائى متعدد، قفاز مطاطى، قمع....

٢٢ ـ لعبة الرعد:

قد يخاف ولدك من صوت الرعد أثناء عاصفة قوية. فى وضع كهذا يمكنك أن تبتكرى له لعبة خاصة. أعطيه مكعباً أو ملعقة خشبية، وعلميه كيف يضرب على الطاولة ليصدر صوتاً كالرعد. هكذا قد يتخلص من خوفه بسرعة.

٢٣ ـ ألعاب التقليد:

إذا رأيت طفلك يضرب الطاولة بغرض ما، خذى هذا الغرض من يده واضربى الطاولة بالطريقة نفسها مقلدة إيقاعه. ثم أعيدى له الغرض، فسيعاود الضرب. كررى هذه اللعبة مرات عدة.

قومى أمام طفلك بحركات كبيرة ومسرحية: لوحى بيدك مودعة، صفقى.. المسى طرف أنفه بإصبعك واصدرى صوتاً مميزاً... إذا لم يبد عليه الاستعداد لتقليدك، دعيه يكرر مرتين أو ثلاث الحركة التى قمت بها أمامه.

عندما تقبلين طفلك، اجعليه يرى حركة شفتيك المبالغ بها، ولاحظى إذا كان يحاول تقليد هذه الحركة.

٢٤ ـ لعبة رمى الأغراض:

يبدأ طفلك فى إحدى المراحل بالقيام باللعبة الفضلى لدى الصغار. يرمى شيئاً على الأرض. تلتقطينه وتعيدينه له، فيرميه مجدداً. تظنين عندئذ أنه لا يريده فتطرحينه جانباً. فإذا بطفلك يصرخ مطالباً بلعبته. تعيدينها له، فيرميها مجدداً على الأرض. قد يبدو لك أن هذه اللعبة تتكرر بدون فائدة، لكنها ضرورية لنمو الأطفال. لذلك عليك أن تتقبليها وأن تدخلى عليها بعض التحسينات بطرق متنوعة، مثالاً على ذلك:

أعطى طفلك أغراضاً تختلف أثقالها، فيقع كل غرض بطريقة مختلفة (مثل ريشة، أو أوراق مجعدة، أو كرة مطاطية، أو مكعبات خشبية، أو ملعقة معدنية...). وأعطيه أيضاً أغراضاً تتدحرج على الأرض أو تبقى مكانها عندما يرميها، بحسب أشكالها (مثل زجاجة بلاستيكية، أو وسادة صغيرة..).

ضعى على الأرض أمامه وعاء من البلاستيك فى قعره صفيحة معدنية. إن الصوت الصادر عن وقوع الأغراض فيه سيعجب طفلك كثيراً. كما يسهل ذلك عليك جمع الأغراض لاحقاً.

أخيراً، يمكنك أن تربطى اللعبة بطرف خيط أو شريط مطاطى وتعقدى الطرف الآخر بكرسى الطفل ليكون بمتناول يده. علميه كيف يستعيد اللعبة إذا سحب الخيط، حتى يصبح قادراً على سحبه وحده. لا تنسى أن تغيرى اللعبة غالباً حتى لا يشعر الطفل بالملل.

٢٥ ـ صندوق العجائب:

أكثر ما يحبه الطفل فى هذه السن، هو أن يلمس أشياء متنوعة، ويعبث بها ويضعها فى فمه، ويفتحها ويقفلها، ويسحبها ويدفعها... إنه الوقت المناسب لتوفرى له (صندوق عجائب)؛ وهو عبارة عن صندوق كبير من الكرتون (كصندوق زجاجات الماء)، أن سلة من الخيزران تضعين فيها أشياء متنوعة غير مؤذية. إليك لائحة غير حصرية، لما يمكن أن تحويه هذه السلة: ملعقة خشبية، وعاء بلاستيكى وغطاؤه، فرشاة شعرن ملقط غسيل،

كرة للتنس، لفة من الكرتون (لفة محارم الحمام أو المطبخ بعد أن تنتهى)، قمع ومصفاة من البلاستيك، مجلة، قفاز من المطاط، دلو صغير من البلاستيك ومجرفة، قناع للغطس وأنبوب، بطاقة بريدية إلخ...

٢٦ ـ ألعاب المكعبات:

ضعى قرب طفلك مكعباً بحيث يستطيع التقاطه. ثم خذى منه المكعب وضعيه بعيداً عن متناول يده، بحيث يجب أن يبذل مجهوداً ليأخذه. هذه اللعبة البسيطة جداً تساعده على اكتساب مفهوم المسافة. فى الإطار نفسه، ضعى مكعبين، أحدهما إلى يمين الطفل والآخر إلى يساره، بحيث يضطر، هذه المرة أيضاً، إلى بذل مجهود لالتقاطهما.

دعى طفلك ينظر لبضع لحظات إلى مكعب، ثم ضعيف خلف ظهره. إذا لم يستدر الطفل حالاً لاستعادة المكعب، دعيه ينظر إليه مجدداً واجعليه يتنبه إلى مسار المكعب، حتى يستدير لاستعادته. حين تضعين المكعب خلف ظهر الطفل غيرى حركتك، فتارة من اليمين وتارة من اليسار وأخرى من فوق رأسه.

أعط طفلك مكعبين، بحيث يمسك مكعباً بكل يد. ثم قدمى له مكعباً ثالثاً. إذا لم يعرف كيف يتصرف، علميه أن يضع أحد المكعبين اللذين يحملهما على الأرض أو على الطاولة ويأخذ المكعب الذى تقدمينه له. كررى المحاولة حتى يصبح الطفل قادراً على القيام بذلك وحده.

الطفل من عمر سنة إلى سنتين

خلال السنة الثانية، يتباطأ نمو الطفل قليلاً، بينما يزداد نشاطه ازدياداً ملحوظاً. يتمكن فى بداية السنة من الوقوف على قدميه وفى نهايتها يستطيع الركض. يكون لنفسه شخصية حقيقية، ولائحة بالأشياء التى يفضلها وأخرى بالتى يرفضها، ولا يتردد فى فرض إرادته. يبقى البالغون طوال هذه السنة، شركاءه المفضلين فى اللعب. لكن يبدأ الرفاق بالظهور، ليحتلوا مكانة خاصة. وتبدأ انطلاقاً من هذه السنة عملية اكتساب تعاليم أساسية مثل اللغة والنظافة والقدرة على قول "لا".

فى الأشهر الستة الأولى، سينشغل الطفل كثيراً باكتساب القدرة على المشى وتطويرها. يحسن أيضاً قدرته على الجلوس والنهوض وحده وعلى الحفاظ على توازنه عندما يكون جالساً. تزداد مهارة اليدين والقدمين، فيستطيع الآن أن يضع مكعباً على آخر من دون أن يقعا، ويمرر غرضاً من يد إلى أخرى، ويدفع كرة قدمه، ويمد يده بالغرض الذى نطلبه منه. يستعمل يديه أيضاً ليفك شيئاً، أو يفتحه، أو يفرغه، أو ليكتشف كل جديد ويعيث الخراب حيثما مر. يرغب الطفل بأن يفعل أكثر من ذلك لا، ه فهم الكثير من الأمور، لكنه يعجز عن تحقيق ما يريده، مما يثير لديه حالات من التوتر والغضب.

يبقى الاكتشاف الحسى هو الأهم. يحب الطفل أن يلجأ إلى كنف والده أو والدته. يشم رائحة الطعام ويمعن النظر فيه قبل أن يتذوقه. يبدى استعداداً لتذوق كل الأطباق، مادامت تسكب فى صحن احد والديه. يحب أن يلمس ويداعب ويبعثر، وإن كان فمه لا يزال أداة الاستكشاف المفضلة لديه.

يظهر تطور الطفل الفكرى على المستويات كافة. أولاً مع بداية النطق، والتعابير الأولى، فالطفل يصرخ ويضحك، ويغنى ويبدأ بالتلفظ ببعض الكلمات المفهومة. مع إثبات شخصيته لاحقاً، يعى الطفل أنه شخص متفرد مختلف عن الآخرين، ويصر على تأكيد ذلك بالقول والفعل. ويفعل ذلك خلال هذه السنة بآليات ثلاث: يرفض ما يطلب منه رفضاً قاطعاً، ويلح للحصول على ما يمنع عنه، ويرغب بأن يفعل كل شئ وحده. وأخيراً تتطور طريقة فهمه لما يحيط به.

فى المرحلة الممتدة بين عمر السنة والسنة والنصف، سنرى أن الطفل يبدأ الاختبارات، فى محاولة لحل بعض مشاكله: أولاً عن طريق المحاولة والخطأ ثم بطريقة سرعان ما تصبح أكثر فعالية. قد يغير الطفل مثلاً، عمداً وجذرياً، طريقة قيامه بعمل معين، أو يجمع بين عملين ليرى ما قد تكون النتيجة. تشهد هذه المرحلة أيضاً بداية تبلور فى مفهومى الوقت والمسافة.

يبقى كل ما يفعله الطفل متمحوراً حوله. لكنه يلاحظ أن تصرفات الآخرين تحدث تغييراً بمحيطه.

يكوّن الطفل تدريجياً صورة ذهنية للأشياء والإحداث، التى تساعده على الابتعاد تدريجياً عن أسلوب التجارب الملموسة والمباشرة.

فصل الثانى من السنة الثانية سيشهد اكتسابات جديدة للطفل. على صعيد الحركة عامة. يبدأ الطفل بالمشى وحده، ويحافظ على توازنه بشكل أفضل. يستطيع أنى ركض ويرتقى السلالم وهو واقف، إذا أمسكنا بيده، ويهبطها وحده على يديه ورجليه. يمكنه أن يقرفص ليلتقط غرضاً ما عن الأرض ثم يستقيم، بدون أن يقع.

يستطيع أخيراً أن يسحب أو يدفع شيئاً أمامه أو خلفه (مثل عربة أطفال، أو لعبة مربوطة بخيط).

أما على صعيد الحركة الدقيقة، فيتحكم الطفل أكثر بحركة يديه، مما يسمح له بتركيب ثلاثة مكعبات الواحد فوق الآخر، وبالإمساك بملعقة أو كوب ليأكل أو يشرب وحده، وبفتح ذراعيه لالتقاط الكرة، أو إفراغ سلة أو دلو. كما يتمكن فى هذه المرحلة من أن ينزع وحده قبعته وقفازيه وجاربيه.

لا يعتمد الطفل كثيراً فى هذه المرحلة على أحاسيسه التلقائية، إلا أنه يسخر حواسه ليختار ويحدد ما يعجبه وما يثير اشمئزازه.

تصبح ملاحظته البصرية قوية جداً مما يمكنه من التعرف على أشخاص يحيطون به فى صور فوتوغرافية، ومن الإشارة فى كتاب مصور إلى أشياء يعرفها نسميها له.

يستطيع استعمال الكلمات. لكن الفرق قد يبدو شاسعاً بين طفل وآخر فى هذا المضمار، إذ يمكن أن يتراوح عدد الكلمات بين خمس ومئتى كلمة وفقاً للحالات. كما يبدأ بعض الأطفال بربط كلمتين أو ثلاث لتشكيل جملة مفيدة، لكن التعبير لا يبدأ فعلياً إلا فى السنة التالية. أما القدرة على فهم اللغة فلا بأس بها، حتى يمكن أن نقول إن الطفل "يفهم كل ما يقال له".

يتطور عمل الفكر أكثر فأكثر. يتحول التقليد إلى طريقة تعلم أساسية. يكتشف الوالدان أن لتصرفاتهما أثراً أكبر من الكلام. من جهة أخرى يصبح الطفل قادراً على فهم العلاقات الرمزية. يمكنه أن يجد حلولاً لبعض المشكلات عن طريق التفكير فقط، بدون أن يحتاج للتصرف. ويكون الطفل صوراً ذهنية للأشياء، والأشخاص والأماكن. تسمح له تلك الصور الداخلية الأولى، بالتحرر من الاعتماد على حواسه واختلاق أفكار جديدة حول تصرفات لم يرها ولم يجربها سابقاً.

يمكنه فى هذه المرحلة أن يعرف الأشياء بواسطة مخيلته. وذلك الانفتاح على الصعيد الرمزى هو ما يسمح للطفل بالولوج إلى عالم السحر والخرافة حيث كل شئ ممكن.

وهكذا فإن الحركة المتناسقة والصور الذهنية، إضافة إلى حدس ناشط، تساهم كلها فى جعل الطفل يؤثر بشكل فعال على محيطه.

فى السنة الثانية من عمره، يترك الطفل المساحة الحسية ـ الحركية Sensori-Moteur ليدخل إلى عالم الفكر.

الألعاب التى نقترحها عليكم تأخذ بعين الاعتبار تطور الطفل فى تلك السنة الثانية. حتى لو كبر الطفل كثيراً، فهو لا يزال طفلاً كبيراً، تجدونه نشيطاً جداً، لكنه انفعالى جداً أيضاً.

لا يستريح أبداً ويملئ بسرعة مما يفعله، مما يفرض أن نغير له دائماً الألعاب التى نقترحها عليه. حتى لو بدا لكم أنه يجركم دائماً باستفزازاته إلى صراع القوة، يجب أن تعلموا أنه يطمئن عندما يعلم أنه ليس الزعيم وأن ثمة سلطة أعلى منه. الطفل يخاف من نوبات غضبه أكثر مما يخشاها والداه، لذلك هو بحاجة لأن يؤكدا له حبهما. بهذه الطريقة فقط، يتراجع شيئاً فشيئاً عن رفضه المطلق وعدوانيته. ذلك يتطلب أن يتحلى المحيطون به بالحزم والهدوء والمرح وأن يبقوا دائماً تحت تصرفه.

المطلوب هو الصبر ثم الصبر والروح المرحة!!

٢٧ - الزحلوقة (الزحليطة):

أعدى مدرجاً منحنياً بواسطة كتاب كبير أو قطعة من الكرتون تستندين أحد طرفيها إلى وسادة. ثم أعطى طفلك سدادة أو كرة صغيرة يدحرجها على هذه الزحلوقة. انتبهى! لا تعطيه شيئاً يستطيع ابتلاعه (مثل كلة أو غيرها)، وعلى أى حال لا تدعيه يفارق نظرك.

٢٨ - العلب المتداخلة:

عندما تكونين فى المطبخ، أعطى طفلك ثلاث أو أربع علب من البلاستيك مثل التى تستعمل لحفظ الأطعمة، والتى يمكن أن تدخل إحداها بالأخرى. فالأطفال فى هذه السن يعشقون ملء العلب وإفراغها وإدخالها الواحدة بالأخرى.

يمكنك أيضاً أن تضعى فى علبة بعض الأشياء الصغيرة (مثل رقائق الذرة أو الزبيب، التى لا تعرض الولد لخطر الاختناق إذا ابتلعها). ضعى حفنة منها قرب العلبة وعلمى الطفل كيف يلتقطها ويضعها فى العلبة. ثم علميه كيف يقلب العلبة لإفراغها. شجعيه على تقليد ما تفعلينه.

٢٩ - ألعاب التقليد:

قومى بحركة دقيقة وبسيطة أمام طفلك.

أعيدى الكرة مرتين أو ثلاث، حتى يحاول تقليدك. عندما ينجح بأداء تلك الحركة، اظهرى له فرحك بذلك (اضحكى، قولى له "عافاك"، صفقى له، الخ....) ثم انتقلى إلى حركة اخرى إليك بعض الأمثلة على ما يمكن أن تفعليه:

- افتحى قبضة يدك ثم اطبقيها.
- افركى أذنك أو ربتى عليها.
- انفخى فمك كالبالون.
- ربتى على أعلى رأسك.

- اطوى السبابة ثم افرديها.

- اضربى الطاولة بأصابعك ضربات خفيفة.

- اقبضى أنفك حتى يتجعد.

- حركى يديك كما لو كنت تحركين الدمى.

- المسى أنفك بطرف إصبعك.

ابتداء من شهره الخامس عشر أو السادس عشر، سيحاول الطفل أن يقلد تصرفاتك اليومية. يمكنك أن تضعى بمتناول يديه أشياء مختلفة تسمح له بأن يفعل "كما تفعلين": هاتف من البلاستيك، مكنسة، قدر، الخ... وهكذا كلما قمت بعمل منزلى تقترحين عليه مرافقتك. أعطيه أيضاً أشياء تخصك (أحذية، قبعة...) شرط أن تكون متينة طبعاً. سيفرح طفلك كثيراً لأنه يستطيع أن يتنكر ويلعب دور الكبار.

٣٠- حوض السباحة:

إذا كنت لا تهتمين كثيراً لبلاط منزلك أو إذا كانت لك شرفة مشمسة، ضعى عليها حوضاً بلاستيكياً فيه ماء، ثم ضعى فيه أسفنجة وقمعاً ومصفاة من البلاستيك وبعض الأوعية غير القابلة للكسر. سوف يمضى طفلك ساعات طويلة وهو يبعثر هذه الألعاب الجديدة.

٣١- الرسم على الحائط:

على أحد جدران غرفة طفلك، ثبتى غطاء ورقياً يتدلى طرفه حتى الأرض. على هذا الغطاء يستطيع أن يرسم ويخربش كل ما يحلو له، بأقلام الحبر والتلوين العريضة وبكل الألوان. أوضحى له أنه هنا فقط يستطيع استعمال أقلام الحبر وليس فى مكان آخر من المنزل. بهذه الطريقة تعطين لطفلك حرية التعبير عن قدرته الإبداعية، وتساعدينه على تحسين حركته بينما تعلمينه كيف يلتزم بتعليماتك. لا تنسى أن تغيرى الغطاء بشكل مستمر..

٣٢ـ اللعبة المفقودة:

اجعلى طفلك يرى إحدى لعبه المفضلة. عندما يمد يده ليأخذها، غطيها بقطعة قماش أو منشفة. يمكنك أن تتركى فى المرات الأولى طرف اللعبة ظاهراً لمساعدة الطفل فى بحثه، لكن بعد ذلك تغطينها كلياً. إذا لم تظهر على الطفل ردة فعل، ارفعى المنشفة ليرى أين اختفت اللعبة، ثم كررى المحاولة.

يمكنك أن تزيدى من صعوبة هذه اللعبة إذا أخفيت تحت المنشفة يد الطفل مع اللعبة.

٣٣ـ لعبة إحرز تربح:

هذه اللعبة تشبه اللعبة السابقة، تنتقلين إليها عندما يفهم طفلك جيداً مبدأ اللعبة المخبأة تحت قطعة قماش. اجعلى طفلك يرى منشفتين ملونتين بلونين مختلفتين (تفادى الألوان الزاهية التى قد تبهره). خبئى اللعبة تحت إحدى المنشفتين، ثم دعى طفلك يبحث عنها. كررى المحاولة، وأنت تغيرين نوع القماش الذى يغطى اللعبة. عندما يتقن هذه اللعبة، استمرى بها ولكن بإضافة قطعة قماش ثالثة.

٣٤ـ حبة السكاكر السجينة:

خذى زجاجة بلاستيكية فارغة، وضعى فيها أمام ناظرى طفلك، حبة سكاكر أو قطعة بسكويت. أعطيه الزجاجة. إذا لم يفكر بعد تحريكها، بأن يقلبها ليخرج منها القطعة، علميه كيف يفعل ذلك عندما يفهم جيداً، يمكنك أن تعقدى اللعبة بإضافة سدادة من الفلين إلى الزجاجة أو محرمة ورقية، يضطر طفلك لنزعها لتحرير حبة السكاكر (انتبهى، لا تستعملى سدادة لولبية، بل شيئاً يسهل على طفلك نزعة).

٣٥ـ اللعبة البعيدة:

عندما يكون طفلك جالساً فى كرسيه إلى مائدة الطعام، ضعى لعبة بعيدة عنه، وأعطيه ملعبة خشبية أو أى غرض آخر يطال بواسطته اللعبة. شجعيه عند الحاجة وعلميه كيف يستخدم الملعقة ليلتقط اللعبة. اجعليه يكرر هذه العملية مرات عدة، بينما تغيرين اللعبة كل مرة. كلما نجح بمحاولة، عبرى له عن فرحك بالتصفيق والتهنئة.

٣٦ـ فى الصيد:

إنها لعبة أخرى تشبه اللعبة السابقة. عندما يكون طفلك جالساً فى كرسيه، ضعى بعيداً عنه وسادة صغيرة تكونين قد ربطت أحد أطرافها بخيط طويل. اجعلى طفلك يرى، أنه إذا سحب الخيط، يمكنه أن يقرب الوسادة منه. ثم أبعدى الوسادة عن الطفل وضعى عليها لعبة ما. اجعلى الخيط فى متناول يده، وشجعيه على "اصطياد" لعبته عن طريق سحب الخيط ليقرب الوسادة منه.

٣٧ـ علبة المفاجآت:

دعى طفلك يرى إحدى لعبه، ثم أمام عينيه ضعى هذه اللعبة فى علبة بلاستيكية واقفى غطاءها (استعملى علبة حفظ الأطعمة لسهولة فتحها). ضعى العلبة أمام طفلك واطلبى منه البحث عن لعبته. فى المرحلة الثانية، يمكنك تعقيد اللعبة:

- إما بوضع العلبة التى تحتوى اللعبة فى علبة أكبر منها تقفلينها بدورها.

- إما بعدم وضع اللعبة فى العلبة، إنما تحت منشفة قربها فى هذه الحالة، على الطفل أن يفهم أن العلبة لا تحتوى شيئاً الآن.

٣٨ـ لعبة الأزواج:

ألبسى طفلك جارباً زاهى اللون، أحمر أو أزرق مثلاً. ثم أعرضى عليه جاربين، أحدهما بلون الذى يلبسه والآخر بلون مختلف. اطلبى منه أن يختار الذى يجب أن يلبسه. استغلى الفرصة لتعليمه أسماء الألوان وأنت تشيرين بإصبعك إلى الجاربين المختلفين، وتلفظين اسم كل لون بوضوح.

٣٩ـ جولة فى المنزل:

قومى بجولة فى المنزل مع طفلك واجعليه يؤدى كل مرة حركات بسيطة تنمى قدرته على القيام بحركات دقيقة: يشعل النور ويطفئه، يحاول فتح نافذة، يفتح حنفية المياه ويقفلها، يفتح باب البراد، إلخ.. ارسمى "طريقاً" تسيرين فيه معه بانتظام كل ليلة أو كل

صباح: يحب الأطفال فى هذا العمر، النظام الرتيب. وبهذه الطريقة يمكنك أن تلمسى التقدم الذى يحققه.

٤٠ ـ النفق:

احضرى أنبوباً من الكرتون كالذى تجدينه وسط لفة محارم الورق فى المطبخ. ضعى شيئاً ما بداخله، أمام أنظار طفلك (مثل حبة سكاكر أو لعبة صغيرة). إدفعى هذا الغرض بواسطة ملعقة خشبية ليخرج من الجهة المقابلة. كررى هذه الحركة بضع مرات، ثم أعيدى الغرض إلى داخل الأنبوب واعطى الملعقة لطفلك. علميه كيف يفعل ذلك، ثم دعيه يكرر هذه العملية وحده.

٤١ ـ ارسم نفسك بنفسك:

مددى طفلك على شرشف ورقى أو ورقة كبيرة. ارسمى بواسطة قلم رصاص أو قلم تلوين عريض، حدود جسمه، ثم ثبتى الصورة على الجدار واقترحى على طفلك أن يلون رسمه بلون الثياب التى يرتيدها. اقترحى عليه أيضاً أن يرسم عينيه، وفمه، وشعره الخ... هذه اللعبة تساعد طفلك على معرفة جسمه وهويته.

٤٢ ـ الحواجز:

يمكنك أن تحضرى فى غرفة طفلك أو فى الرواق، طريقاً مزروعة بالحواجز، بواسطة كرسيين أو أكثر مقلوبين، وغطاء أو وسادة ملفوفة، وسلة غسيل فارغة وكرتونة كبيرة.

ارسمى هذه الطرق واحرصى على أن يكون ما تضعينه فيها ثابتاً، وعلى أن تغطى الجوانب الحادة والزوايا التى يمكن أن تجرحه. ثم دعيه يعدو.

٤٣ ـ الكبير والصغير:

ضعى على طاولة، أزواجاً مختلفة من الأغراض (كوبين، كتابين، ملعقتين...) وليكن أحد الزوجين أكبر من الآخر. واشرحى لطفلك معنى كلمة "كبير" وكلمة "صغير"، ثم اطلبى منه أن يضع الأغراض الصغيرة معاً والكبيرة معاً. فى مرحلة ثانية يمكنك أن

تزيدى تعقيد اللعبة، بزيادة عدد الأزواج أو بعرض ثلاثة أغراض عوض غرضين فى كل مرة.

٤٤ ـ الصورة المركبة (بازل):

تحضير هذه اللعبة ليس معقداً: اختارى صورة فى مجلة وقصيها إلى ثلاثة أقسام بواسطة مقص. علمى طفلك كيف يعيد جمع هذه الصورة، ثم دعيه يقوم بذلك وحده. عندما يعتاد على هذه الصورة، قصى صورة أخرى إلى ثلاثة أقسام أيضاً، ولكن بأشكال مختلفة عن الصورة الأولى. بعد فترة قصيرة يمكنك الانتقال إلى تقسيم الصورة إلى أربعة أقسام.

٤٥ ـ الفرز والتصنيف:

ضعى على طاولة، عشرة أعواد ثقاب والعدد نفسه من النقود المعدنية الصغيرة (لكن يمكن أن تضعى أيضاً حبات معكرونة أو أرز، أو زبيب). اخلطى كل ما وضعته واقترحى على طفلك أن يفرزها، فيضع أعواد الثقاب وحدها والقطع النقدية وحدها. احذرى فلا تدعى طفلك يغيب عن نظرك، فقد يضع شيئاً فى فمه! يمكنك أن تستعملى الشوك والملاعق والسكاكين وتطلبى من طفلك أن يفرز الأعراض المتشابهة. ثم اقترحى عليه أن يجعلها فى ثلاث كومات: كومة من الشوك وأخرى من السكاكين وثالثة من الملاعق. وهنا أيضاً يجب أن تكونى حاضرة لتفادى وقوع أى حادث! يمكنك لاحقاً أن تستعملى قطع تركيب ذات حجم واحد ولكن بألوان مختلفة.

٤٦ ـ لعبة التذوق:

اعصبى عينى طفلك وضعى فى فمه بواسطة ملعقة: كمية صغيرة من الطعام المتنوع (بوريه بطاطا أو جزر، سبانخ، مربى، لبن، حلوى الفاكهة، موزة مهروسة الخ...). على طفلك أن يميز طعم كل طبق. يمكنك لاحقاً أن تعقدى اللعبة، فتجعلين طفلك يشم رائحة الطعام قبل أن يأكله. وزيادة فى التعقيد يمكنك أن تستعملى مربيات بنكهات متنوعة، أو خضاراً مسلوقة فقط... من المهم أن تجعلى الطفل يعطى رأيه بطعم كل نوع، لمساعدته على التعبير عن إحساساته وعلى إدراك الاختلاف بينها.

٤٧ ـ الميـزان:

أعطى طفلك أغراضاً مختلفة الوزن، إنما متماثلة الحجم تقريباً، الغرض تلو الآخر (حصاة، ندفة قطن، ملعقة معدنية، قطعة خبز، علبة ثقاب، بطارية صغيرة، كرة مطاطية أو بلاستيكية الخ...). اجعليه يتنبه إلى الفرق فى الوزن بين غرض وآخر ثم اطلبى منه أن يضع الإغراض التى يتقارب وزنها معاً.

٤٨ ـ فقاقيع الصابون:

إنها لعبة بسيطة جداً لكننا لا نفكر بها كثيراً! إملأى وعاء صغيراً بالماء وأضيفى قليلاً من سائل الجلى. حركى المزيج وغطسى يدك فيه بهدوء. شكلى دائرة بواسطة الإبهام والسبابة وانفخى بخفة. تتشكل فقاعة، إذا أقفلت إصبعيك بسرعة تطير (إذا لم تنجح هذه الطريقة، استعملى قشة أو شريطاً معدنياً رفيعاً تلوين طرفه بشكل دائرة قطرها سنتمترين أو ثلاثة).

بعد لحظات من التأمل بإعجاب سيحاول طفلك الإمساك بالفقاقيع، ثم تبديدها. إذا كنت فى فصل الشتاء والبدر شديد فى الخارج قد ترين الفقاقيع تتجمد.

٤٩ ـ مدير المحطة:

تسمح هذه اللعبة لطفلك بأن يدرك مفهوم السرعة. ارسمى على الأرض أو حددى عليها نقطة انطلاق ونقطة وصول. يلعب طفلك دور "القطار": يقف عند خط الانطلاق ويتوجه إلى خط الوصول. ثم يورح ويجئ بين النقطتين وهو يتبع تعليماتك: "سر ببطء"، "أسرع قليلاً"، "أسرع أكثر" إلخ... إذا أخطأ طفلك صححى خطأه وعلميه كيف تكون السرعات المختلفة، بتمثيلها أمامه.

الطفل من عمر السنتين إلى الثلاث سنوات

تتطور قدرات الطفل بشكل كبير خلال هذه السنة، على الصعيد الفكرى والاجتماعى والانفعالى.

سيدرك أنه إنسان صغير مستقل بذاته ويكتشف نفسه، لكنه يواجه بعض الصعوبات. يعترض الطفل كثيراً في هذه المرحلة، فهو يريد أن يعرف الحدود التى يستطيع بلوغها كما يريد أن يفرض إرادته. لكنه مع مرور الوقت وبالكثير من الصبر، يتقدم ببطء ليكتسب قدرة السيطرة على انفعالاته فتقل نوبات غضبه.

ماذا تفعلين بانتظار ذلك؟ تصرفى معه بحزم ولكن بلطف. اظهرى له الحنان وشجعيه دائماً. دعيه ينجز بعض الأمور بنفسه إذا كان ذلك ممكناً. عبرى له عن فخرك به لأنه يصبح شاباً كبيراً.

أعطه بعض الحرية فى اكتشافاته، مع حمايته من الأخطار التى لا يدركها بعد. وفرى له الإحساس بالأمان عن طريق المحافظة على نمط معين فى الحياة اليومية. أوجدى له روتيناً خاصاً به.

عندما يكتسب الطفل بعض الاستقلالية ويبدأ بالمطالبة بها، يحين الوقت لتعليمه كيفية العناية بجسمه ثم نتركه يفعل ذلك بنفسه.

وبذلك يصبح الطفل قادراً خلال هذه السنة على تنظيف أسنانه ويديه ثم كامل جسمه، تحت إشراف أحد الكبار. كما أنه يستطيع أن ينزع ملابسه ويلبسها إذا سهلنا له الأمور.

يحاول أن يشتبه بالكبار فيشارك سعيداً بترتيب ألعابه، والأعمال المنزلية وتصليح الأشياء المحطمة وكل اهتمامات الكبار المنزلية. لكنه يحتاج أيضاً لبعض الوقت ليلعب وحده ويبتدع قصصاً وهمية.

إذا كانت مشية الطفل وحركاته لا تزال غير ثابتة، فسوف تتحسن كثيراً بفعل التمرين الدائم. يحب الطفل القفز والتسلق والانزلاق والركض. تؤمن الكرة والركض. تؤمن الكرة تمريناً ممتازاً لليدين (بفعل حركتى الرمى والالتقاط) وللقدمين. لكن يصعب على الولد التقاط الكرة لأن ذلك يتطلب تناسقاً جيداً بين حركة العين واليد معاً. بالمقابل تشكل هذه السنة الوقت المثالى لتعلم ركوب الدراجة الثلاثية العجلات.

تصبح يدا الطفل أكثر مهارة فيستطيع القيام بألعاب كثيرة تؤدى إلى تمرين قدراته. ما أن يمسك القلم بطريقة صحيحة، حتى يعمد الطفل إلى الرسم ويحسن خطوطه بسرعة. لتشجيعه على ذلك، يمكنك أن تقترحى عليه تحضير هدايا صغيرة لمن يحبهم، فتعطينه مواد وأدوات مختلفة ليستعملها (مقص، مادة لاصقة، ألوان الخ...) وتطلبين منه أن ينجز أشياء مبتكرة، كأن يصنع عقداً من اللؤلؤ المزيف أو حبات المعكرونة، أو يرسم على زجاج النافذة بلوح صابون مبلل ثم يساعد على شطفها أو يلصق على الزجاج صوراً ... كل ذلك من باب اللعب لكنه يتعلم الكثير بهذه الطريقة.

يستمر النمو الفكرى بالتأكيد أيضاً. تنمو عند الطفل القدرة على المثابرة والتركيز. يستطيع الاستمرار طويلاً بعمل واحد ويتقدم كثيراً فى المجالات التى تهمه. مفهوم الكمية لا يزال مبهماً بالنسبة إليه: لا يعرف سوى "واحد" و"كثير"، ثم تظهر كلمة "اثنين". لكن أهم ما يطبع هذه المرحلة على صعيد فهم الأشياء، هو القدرة على التمييز بين الأشياء، وتصنيفها حسب شكلها ولونها. يستطيع الطفل أن يميز المربعات من الدوائر وأن يكدس كومه من كل منهما. كذلك يميز الألوان (الأغراض الزرقاء معاً والحمراء معاً) كما يتعلم أن يسميها أيضاً.

أهم الوظائف الفكرية التى تتطور فى هذه السنة هى طبعاً القدرة على الكلام. فى بداية السنة تقتصر جمل الطفل على كلمتين أو ثلاث، وغالباً ما تكون مبهمة بالنسبة للذين لا عهد لهم بالأطفال.

لكن الطفل يتقدم بسرعة، فى بداية السنة الثانية يبدأ بطرح الأسئلة التى لا تعد ولا تحصى. من الضرورى جداً أن نرد على هذه الأسئلة لأنه يجب المحافظة على فضول الطفل لما له من إيجابيات. تساهم الأجوبة الصادقة ليس فقط فى تطوير معارف الطفل بل أيضاً فى تأمين استقراره العاطفى فيشعر فى قراره نفسه أن أمه وأباه بقربه، يهتمان به، يفهمان الدنيا ويشرحانها له.

بانتظار تلك المرحلة غالباً ما يسمع الأهل العبارات التالية: "لا"، و"هذا لى"، و"أنا وحدى" إلخ... لا يقصد الطفل الرفض فعلاً فى كل الحالات، بل يسعى من خلال هذا إلى إثبات وجوده، ويجب أخذ هذا الأمر بعين الاعتبار.

عندما يتكلم الطفل عن شئ يراه، نستطيع تكرار حديثه مع إضافة بعض التفاصيل، مثال على ذلك إذا قال: أنظرى، هذا كلب!، أضيفى: "نعم أترى كم هو كبير؟ هذا النوع من الكلاب يسمى بولدوغ". أو إذا قال: "ذهبت الكرة" أضيفى: "نعم، أترى؟ تدحرجت كرتك الصغيرة تحت الكنبة. تمدد على الأرض لتبحث عنها". المطلوب هو إغناء مفردات الطفل بمعان جديدة، وصفات متنوعة، وبكلمات تدل على الوقت أو المكان (البارحة، فى هذه الأثناء، بعد قليل، إلى جانب، تحت، فى الوسط، إلخ...).

يحب الطفل الكتب ويصبح قادراً على قلب الصفحات، استغلى ذلك واعطيه كتباً أو اقرأى له قصصاً. تصفحا معاً كتباً مصورة أو تلك التى تعتمد الترتيب الأبجدى فى الصور: إنها طريقة مسلية لتعليمه المفردات. لا تكتفى بأن تقولى له: "أنظر إلى الهرة" بل أضيفى قليلاً: "أنظر إلى الهرة الرمادية، بعقدها الجميل حول عنقها". الأغانى القصيرة والقصائد والقصص المسجلة تساعدك كثيراً.

أخيراً، فى مجال الكلام عن التطور الفكرى، يبدأ الطفل، مع اقترابه من سن الثالثة، بفهم بعض القواعد والامتداد الزمنى للأحداث. يسمح له ذلك بفهم الألعاب التى تتطلب أن يلعب فيها كل شخص بدوره وفقاً لقاعدة تسرى على الجميع. كما يساعده ذلك على تحديد موقعه من الزمن، من خلال تلك المعالم الأولى التى تشكلها الأوقات المختلفة من النهار، والأيام التى تشكل أسبوعاً.

لا يجب أن يغيب عنا أن الطفل لا يتعلم بعقله فقط بل بحواسه. من الخطر جداً أن نركز على طريقة فهم فكرية بحتة، على حساب الحواس الأخرى. إذا تعلم الطفل استعمال حواسه الخمس لا يستفيد فقط على صعيد التعلم والاكتساب، بل يجد فى ذلك متعة كبيراً أيضاً. فى البداية ينبغى لفت انتباه الطفل إلى الأشياء التى لم يرها أو لم يسمعها لأنه لم يكن ينتبه لوجودها: تغريد العصفور، صوت طائرة تمر فى الجو، وكر للنمل، إلخ... إذا أظهرنا بعض الحماس يمكن أن نثير اهتمام الطفل بكل ما يحيط به، سواء كان عادياً أو غير اعتيادى، مثل منظر مدينته فى الليل أو شكل الثلج المتساقط.

عندما يبدأ الطفل بالتنبه للتفاصيل، والروائح، والأصوات، وملمس الأشياء، يفتح باب اكتشافات كثيرة ممكنة، وعندها تبدأ ولادة الفكر العلمى.

يصبح الطفل فى هذه السنة الثالثة أكثر قدرة على اللعب مع أطفال آخرين وتتطور قابليته الاجتماعية كثيراً. يستطيع، عندما يبلغ السنتين والنصف، أن ينظم ألعاباً بسيطة مع رفيقين أو ثلاثة، يريدون بدورهم أن يقرروا قواعد اللعبة بأنفسهم، الأمر الذى يفسخ الشراكة بسرعة. وبما أنه غير قادر بعد على أن يضع نفسه مكان الآخر لتقدير وضعه، تبقى العلاقة بينه وبين أترابه صعبة أحياناً. لكن من جهة أخرى تبدأ فى هذه السن روابط صداقة حقيقية وقوية، قد تدوم وقتاً طويلاً.

يقوم الطفل، وحيداً أو ضمن مجموعة، فى هذه النسبة والتى تليها، بألعاب تعتمد على الخيال والتقليد، وتتحسن بشكل مطرد. يبتكر أحياناً قصصاً خيالية، وشخصيات ورفاقاً وهميين. وأحياناً أخرى يقلد الحقيقة ويدعى أنه رجل إطفاء، أو راعى بقر، أو راقصة أو أم لها عائلة كبيرة، وهوى فعل ذلك باقتناع مدهش.

٥٠ ـ الفسينة تحترق:

تقومين بهذه اللعبة مع طفلك على سرير منخفض او على سجادة أو حتى على منشفة كبيرة تفرشينها على الأرض، وتفترضان أنها السفينة. يجلس طفلك على المنشفة. عندما تصرخين "السفينة تحترق"! يجب أن يقفز الطفل إلى البحر، أى إلى خارج المنشفة أو السجادة أو السرير... ثم تصرخين "انتهى الأمر"! أو "سنغرق"! وعند هذه الإشارة يعود بأسرع ما يمكن إلى السفينة، وهكذا دواليك... يمكنك طبعاً أن تزيدى من صعوبة اللعبة، بأن تسرعى الأوامر أو أن تكرريها أكثر من مرة، فتتعقد اللعبة لأن على طفلك تجنب الخطأ.

٥١ ـ سباق الألوان:

تسمين لوناً ما وتبدئين العد بصوت مرتفع، حتى ثلاثين مثلاً. فى هذه الأثناء، على الطفل أن يبحث عن غرض باللون الذى حددته، ويحضره لك، قبل أن تنهى العد. يمكن تعقيد اللعبة باختصار مدة البحث، أو بطلب غرض بلونين لا بلون واحد فقط.

يعجز الطفل غالباً عن إحضار الغرض فيأتى ليأخذك ويدلك عليه.

٥٢ ـ وجدتـه:

خذى غرضاً ذا حجم صغير نسبياً (مثل ساعة يد، أو سدادة زجاجة، أو أحد أغراض الزينة الخ...)، ودعى طفلك يراه. ثم اخرجى الطفل من الغرفة، وضعى الغرض فى مكان مخفى ولكن لا تخفيه كلياً عن العيون. ثم أدخلى طفلك ليقف فى وسط الغرفة ويبحث عن الغرض بعينيه فقط، من دون أن يتحرك. بنما يبحث هو، تعدين أنت بصوت مرتفع. ما أن يجد الطفل الغرض حتى يقول "وجدته"! ويريك إياه. ثم تبدأان من جديد فتتبادلان الأدوار أو تغيرين الغرض، ويحاول الطفل أن يجده بوقت أسرع.

٥٣ ـ البهلوان الصغير:

خذى حبلاً طويلاً ومدديه على الأرض بشكل دوائر ومنعطفات. ثم اطلبى من طفلك أن يمشى على الحبل، كما لو كان بهلواناً، من دون أن يقع أو تلمس قدمه الأرض (سيكون من الأسهل أن يمشى حافى القدمين أو بجاربين فقط). احرصى على أن تهللى لنجاحه قبل أن تقترحى عليه تعقيد اللعبة، بالتوقف على الحبل للقيام بحركة ما (كأن يقف على ساق واحدة، أو أن يستدير ليعود أدراجه إلخ...) يمكنك أيضاً أن تقترحى عليه السير وهو يضع على رأسه كتاباً أو كتابين بتوازن تام.

يمكنك أن تقترحى هذه اللعبة على صغيرك بعد أن تنتهى من استعمال المكنسة الكهربائية، إذ تحولين الشريط الكهربائى (المفصول عن الكهرباء) إلى حبل لصغيرك، الذى يحاول المحافظة على توازنه.

٥٤ ـ لم أر شيئاً. لم أخذ شيئاً!

أديرى ظهرك لطفلك الذى يستغل ذلك للقيام بكل حركات التهريج الممكنة: يقفز أو يقوم بحركات إيمائية إلخ... لكن ما أن تستديرى، يجب أن يتوقف ويبقى جامداً تماماً. فى البداية حذريه قبل أن تستديرى بالسعال أو ببعض الكلمات؛ لكن بعد ذلك استديرى بدون سابق إنذار، فتجبرين طفلك على انتظار حركاتك بانتباه كبير.

٥٥ ـ السيد فلان مريض:

أعلنى لطفلك الجملة التقليدية: "السيد فلان مريض". لقد "جرح..."، وتسمين أحد أعضاء الجسم، الأذن، المرفق، الربلة أو غيرها. وفى كل مرة، على الطفل أن يشير على جسمه إلى الجزء الذى سميته.

٥٦ ـ الأوامر:

إنها لعبة تقوى الذاكرة والمفردات. اطلبى من طفلك أن ينفذ طلباً سهلاً. مثلاً: "إذهب والمس طاولة الصالون ثم عد إلى هنا". بعد أن يفعل الطفل ذلك اطلبى منه القيام بعملين بدلاً من واحد: "إذهب واقرع باب غرفتك ثم احضر لى ملعقة". بعد ذلك أعطيه ثلاثة توجهيات بدلاً من اثنين وهكذا دواليك... فائدة هذه اللعبة هى أنى حفظ الطفل عدة توجيهات وينفذها كما يجب بالترتيب المطلوب.

٥٧ ـ كرة السلة فى الغرفة:

يكفيك للقيام بهذه اللعبة، أن تتوفر لديك سلة مهملات أو سلة عادية. وصحيفة قديمة. لفى بعض ورق الصحف على شكل كرة وضعى السلة على طاولة صغيرة أو كرسى (بعيداً عن أى غرض يمكن كسره، فلا أحد يعلم ما قد يحصل). تقتضى اللعبة أن يرمى كل بدوره الكرة فى السلة، مع زيادة المسافة الفاصلة مرة بعد مرة.

٥٨ ـ ملاحقة الصوت:

أسمعى طفلك رنين جرس صغير أو صوت قرع سكين على كوب. ثم اعصبى عينيه. عليه أن يتبع، من مكان إلى آخر وعيناه معصوبتان، صوت الجرس الذى تحركينه لترشدى طفلك تارة من أمامه وطوراً إلى يساره أو يمينه أو من خلفه... يمكنك أن تكافئيه. بحلوى أو حبة سكاكر، عندما يصل إلى الهدف.

٥٩ ـ ملاحقة الانفعالات:

أعطى طفلك مجلة تحتوى عدداً من صور الناس (غالباً ما تفى المجلات النسائية الأسبوعية أو الشهرية بالغرض). اطلبى من طفلك أن يجد بين الصور، صورة لشخص

سعيد، وأخرى لشخص متعب أو غاضب أو مندهش، إلخ... كلما اختبار صورة، ناقشى معه سبب اختياره هذا. واستغلى اللعبة لتذكرى المواقف التى يشعر فيها، هو نفسه، بأحد هذه الانفعالات.

٦٠ ـ المذكر:

إنها لعبة بسيطة جداً يمكن أن تلعبيها مع طفلك عند ممارستك أى عمل يراقبك طفلك وأنت تقومين به. تشرحين لطفلك أنك نسيت كيف تفعلين هذا الشئ أو ذاك، وأنك نسيت أسماء الأغراض التى يجب أن تستعمليها. عليه إذن أن "يذكرك" بالكلمات والأعمال التى عليك أن تقومى بها. لا تطعيى إلا التعليمات التى يستخدم فيها الكلمات المناسبة (لا يجب أن يقول "هذا الشئ" أو "هذا الأمر")، يجب أن تنفذى تعليماته بالحرف الواحد، حتى لو بدت غير منسقة أبداً.

٦١ ـ رحلة الألوان:

اختارى أنت وطفلك أثناء انتقالكما سيراً على الأقدام أو بالسيارة، لوناً "تطاردونه". على كل واحد منكما بدوره أن يجد شيئاً بهذا اللون فى المشهد الممتد أمامكما. لا ينبغى طبعاً أن يذكر الشئ عينه مرتين.

٦٢ ـ ألعاب المجموعات:

خذا مكعبات (ليغو أو ما شابه) ذات حجم واحد وألوان مختلفة (إبدأى بلونين فقط)، ورتبيها فى مجموعات. مثالاً على ذلك: مكعب أصفر ثم أخر أحمر ثم أصفر من جديد ثم أحمر. وفى المرة الثانية أصفر وأصفر ثم أحمر وأحمر، ثم أصفر وأصفر ثم أحمر وأحمر... كلما بدأت مجموعة اطلبى من طفلك أن يكملها. يمكنك تعقيد اللعبة إذا أضفت لوناً ثالثاً أو نوعت أحجام المكعبات.

٦٣ ـ الرجل الآلى:

تتحولين إلى رجل آلى، تنفذين تعليمات طفلك بكل دقة. لكن عليه أن يشغلك أولاً... تمددى على الأرض وارتكيه يحركك كما يحلو له دون أن تتكلمى. حافظى على الوضعية

التى يضعك فيها حتى يجعلك تقفين بطريقة ما. عندها تبدأين بصمت تام، تنفيذ تعليمات طفلك شرط أن تكون واضحة ودقيقة. وبعد ذلك. تتبادلان الأدوار.

٦٤ - التائة:

اعصبى عينى طفلك واحمليه بين ذراعيك. تجولى معه فى أرجاء المنزل حتى يتوه فلا يعرف أين أصبح، ثم انزليه فى إحدى الغرف. عليه أن يتعرف على المكان معتمداً على: حاسة السمع (هل من صوت معروف؟)، وحاسة الشم (هل هذه رائحة المطبخ؟ أو الحمام؟) وحس التوجه.

٦٥ - الرسم بالإصبع:

ارسمى باصبعك على ظهر أو بطن طفلك. عليه أن يحرز ماذا رسمت. هذه اللعبة ليست سهلة (فحاولى ألا تدغدغيه!). حاولى أن تختارى أشكالاً بسيطة: رأس عليه قبعة، فيل مع خرطومه، أم أربع وأربعين.

٦٦ - وحوش الليل:

اجعلى غرفة طفلك معتمة أو اعصبى له عينيه. ثم خذى إحدى ألعابه وارتكيه يتحسسها بأطراف أصابعه. لكى تصبح العملية أكثر صعوبة مرريها فقط على ظهر يده أو على خذه. على الطفل أن يتعرف على هذه اللعبة.

٦٧ - المرآة:

اركعى أمام طفلك حتى تصبحى بطوله. تقوم اللعبة على أن يكرر الطفل، مثل مرآة، كل الحركات التى ستقومين بها أمامه، محاولاً أن يكون سريعاً وأميناً. يمكنك أن تتحكمى بصعوبة هذه اللعبة، فتبدأين بحركات بسيطة ثم تزيدينها تدريجياً سرعة وتعقيداً.

٦٨ - صيد الكنوز:

يمكن القيام بهذه اللعبة أثناء النزهة فى غابة أو حقل. تطلبين من طفلك أن يحضر لك أربعة أغراض محددة قليلاً أو غير محددة، مثلاً: غرض مستدير، وغرض أصفر اللون، وآخر شائك، وأخيراً شئ يمكنه أن يطفو على الماء.

على الطفل أن يحفظ لائحة الأغراض المطلوبة ثم يذهب بحثاً عنها. عندما يحضرها كلها، تعطينه لائحة أخرى.

قد يقول بعض الأولاد (وهم على حق) إنه من الممكن أن يجمع أحد الأغراض عدة صفات. أنت تقررين إذا كانت حجته مقبولة أم لا.

٦٩ ـ كلمة مكان أخرى:

تصابين فجأة بمرض غريب، فتبدأين بالخلط بين الكلمات، فتقولين "سأضع الطاحون على الطاولة، "على رأسي بقعة" أو "سأشعل الدور". على طفلك أن يصحح كلامح ويقترح الكلمة المناسبة. بعد مرور وقت قصير يمكنكما تبادل الأدوار.

٧٠ ـ الغرض الغامض:

يغمض طفلك عينيه وتختارين غرضاً مألوفاً بالنسبة له وتضعينه تحت فوطة. يجب أن يحرز الطفل ما هو الغرض، أولاً بواسطة النظر فقط وإذا لم يتعرف عليه فبواسطة اللمس فوق الفوطة. ثم نكرر اللعبة مع استعمال غرض آخر.

لا تترددى فى وضع الغرض بطريقة غير معهودة. محنياً أو مقلوباً، فتصبح اللعبة أكثر صعوبة وبالتالى أكثر فائدة.

٧١ ـ الأغنية الناقصة:

لابد أن طفلك يعرف أغنيتين أو ثلاث، تغنينها له دائماً. إبدأى بإنشاد إحداها ثم توقفى من وقت لآخر فى وسط جملة. يجب أن يكمل الطفل الجملة كما يذكرها.

فى الإطار نفسه، ربما كان طفلك يعرف بعض أفلام الرسوم المتحركة التى تتضمن أغان (مثل أفلام ديزنى). تقوم اللعبة على أن تصفرى أو تدندنى إحدى الأغنيات (بدون الكلمات)، وعلى طفلك أن يعرف من أى فيلم هى.

٧٢ ـ البرج المستحيل:

اجمعى أكبر عدد من الألعاب والأغراض التى تكثر طبعاً فى غرفة طفلك أو فى غرفة ألعابه: سيارات صغيرة، مكعبات "ليغو"، أوانى مطبخية للدمية إلخ... اجمعيها فى

كومتين، واحدة لك والأخرى لطفلك. هدف اللعبة هو برج، بتكديس هذه الأغراض الواحد فوق الآخر. يشكل هذا البناء تحدياً لقوانين التوازن. إذا وقع برج أحدكما خسر... فتعاودان البناء من جديد، فى محاولة لبناء أعلى برج.

٧٣ـ صيد الكلمة:

اختارى، بالاتفاق مع طفلك، كملة بسيطة تستعمل غالباً، ليتنبه لها. ثم تبدأين حديثاً أو قصة (يمكنك أن تتكلمى عن نهارك). كلما سمع طفلك الكلمة المتفق عليها، يجب أن يصفق أو يرفع إصبعه، أو يقوم بأى حركة أخرى... يمكنك طبعاً أن تنصبى له فخاً، فتوهمينه أنك تلفظين الكلمة لكنك تلفظين كلمة أخرى تبدأ بالأحرف نفسها.

٧٤ـ الرسم الغامض:

ارسمى بدون أن يراك طفلك، رسماً بسيطاً على ورقة كبيرة، أو اختارى صورة من مجلة. ثم غطى الرسم بورقة. اجعليه يرى جزءاً من الرسم والطبى منه أن يتكهن أى رسم هذا. إذا لم يتوصل إلى ذلك، أريه جزءاً آخر، وهكذا دواليك حتى يجد الجواب.

٧٥ـ تعرف إلى الصوت:

يجلس الطفل على كرسى وظهره إليك. أصدرى أصواتاً غريبة بواسطة أشياء مختلفة (مقص تفتحينه وتطبيقنه، ورقة تجعدينها، شريط لاصق تنزعينه عن بكرته...). يجب أن يحاول الطفل التعرف إلى الأصوات. استعملى كل ما يمكن أن يوفره محيطك؛ أما هو فعليه أن يكون متنبهاً ودقيقاً.

الطفل من سن الثلاث إلى أربع سنوات

عندما يبلغ طفلك سنته الثالثة يصبح شخصاً صغيراً حقيقياً، له ماضية ومعارفه وتجاربه. يطرح سيلاً من الأسئلة عن كل ما يحيط به، حتى لو كان مجمل اهتماماته لا يزال يرتكز على نفسه. غالباً ما يقال إن السنة الرابعة سنة سحرية؛ حيث يصبح الطفل ظريفاً جداً وذا خيال مبدع، فلا يعود يشبه أبداً ذلك الطفل المشاكس الذى كان منذ بضعة أشهر فقط.

وإن كان لا يتفهم الأمور بشكل جيد بعد، إلا أنه يبدأ بتعلم الصبر، والسيطرة على غضبه واندفاعاته العدائية.

تسمى هذه المرحلة أيضاً "مرحلة العقل الأولى": يكتسب الطفل ثقة بنفسه وتصبح تصرفاته متوقعة وأقل تناقضاً. وأقل تناقضاً. يجد متعة فى الحكم على الأشياء ويحب أن يعطى حق الاختيار بين أمرين. يبذل جهداً ليطيع أوامر والديه ويظهر قلقاً على نوعية أدائه فيسأل غالباً: "هل هكذا جيد؟". يسهل هذا التوازن العام، الحدث الكبير فى هذه السنة، وهو الدخول إلى صف الروضة الأولى فى المدرسة. يتحكم الطفل فى هذه السن بجسمه ويصبح مستعداً لسباق الحواجز (التى يتفاداها بمهارة حتى لو كان منطلقاً بأقصى سرعة!). يستطيع أن يحافظ على توازنه وهو يقف على ساق واحدة، ويشمى إلى الخلف ويتسلق السلالم وهو يرفع كل ساق بدورها.

كما يمكنه حين يركض أن ينطلق ويقف بسرعة وينعطف فجأة. يحب أن يقود الدراجة ذات العجلات الثلاث، ويتسلق الأنفاق الخاصة بالأطفال ويتزحلق ويتأرجح. يحب أيضاً أن يخربش ويرسم ويلون ويلصق الصور، فقد أصبح يستخدم يديه بطريقة أكثر براعة.

يتكلم معظم الأطفال بشكل جيد فى هذه السن حتى لو كانت قواعد اللغة لا تزال ملتبسة عليهم. يستخدمون صيغة الجمع والضمائر والنفى والأفعال. وفى أوامر السنة يكونون قد اكتسبوا ألف كلمة تقريباً. يتقدمون كثيراً على صعيدى التعبير واستخدام زمن الماضى والمستقبل. تفتتهم القوافى التى لا معنى لها واللعب على الكلام كما يعشقون القصص القصيرة. يتكلمون وحدهم ويغنون بطيبة خاطر. يتحول الكلام إلى وسيلة مميزة للتواصل بين الأولاد أنفسهم. فيتحسن أداءهم الاجتماعى. يصبحون أكثر قدرة على التواصل والمشاركة.

غالباً ما يعرف الولد أن يعد حتى العشرة لكنه لا يزال عاجزاً عن تعداد ثلاثة أو أربعة أغراض. يستطيع أن يميز بين الصغير والمتوسط والكبير فيتمكن بالتالى من المقارنة بين

غرضين. يفهم الأضداد ويحب أن يلعب لعبتها: الساخن والبارد، فوق وتحت، بسرعة وببطء إلخ... يدل كل ذلك على تقدم الطفل تقدماً ملحوظاً على صعيد النمو الفكرى.

يصبح فهمه للوقت أكثر دقة كذلك، فيميز بين أوقات النهار: الصباح والظهر والعصر والمساء، وبين أيام الأسبوع إذا ما كان فى المدرسة أو فى البيت.

بعد أن أصبح الطفل أكثر صبراً وانتباهاً، يمكنه أن يهتم بألعاب متنوعة أكثر تعقيداً من السابق. تزداد قدرته على التركيز ويمكنه أن يستمر طوال ساعة أو ساعتين فى اللعبة نفسها. لكن أكثر ما يسليه هو "الادعاء". يختلق صديقاً وهمياً يسند إليه مغامرات لا تحصى ولا تعد. يلعب وحده أو مع رفاقه لعبة الطبيب أو العائلة أو البائع. يهوى التنكر والتبرج ووضع الأقنعة. باختصار، يحب أن يدعى أنه شخص آخر. من ناحية أخرى يبقى متعلقاً جداً بالألعاب التى يستطيع فيها أن يغمس يديه: مثل ألعاب الماء وألعاب الرمل والمعجون الملون وفقاقيع الصابون ولعبة الحلوى المصنوعة من الوحل أو التلوين بالأصابع. تبقى حاسة اللمس مهمة جداً عند الأطفال فى هذا العمر، وتبقى يده أولى أدواته، وطريقة مميزة للاستكشاف والاكتشاف وتقييم كل تجربة جديدة. إذا أردت أن تنمى هذه الحاسة عند طفلك، دعيه يلمس كل ما يريده إذا كان ذلك ممكناً. ثمة لعبة مفيدة لهذه الغاية، وهى أن تطلبى منه التعرف بأصابعه، وعيناه معصوبتان، على أشياء مختلفة، أو أقمشة ذات ملمس مختلف أو أن يتعرف على شخص من بين مجموعة.

ثمة طريقة جيدة لتشجيع الطفل فى هذه السن على تنمية قدراته فى كل اتجاهات ذكائه. وهى تقضى أن تشاركيه فى ألعاب ستسهل عليه فى الوقت المناسب، تعلم القراءة والمنطق الحسابى.

يستطيع الطفل ابتداء من الآن أن يفهم أهمية ما هو مكتوب: لأنه يرى والديه يطالعان الكتب بمتعة، ولأننا نشرح له أن الصحيفة تنشر أوقات عرض برامج الرسوم المتحركة، وأن كتاب الطبخ يعلم كيفية تحضير الحلوى، ولأننا نقرأ له الكتب ونصحبه إلى المكتبة، ونقرأ معه ما كتب على علب البسكويت إلخ... لكن يبقى تحسين الكلام وزيادة مفردات

الطفل أفضل تحضير للكتابة هذه السنة. كلما كان الراشد دقيقاً فى كلامه كلما حسن الطفل كلامه: يتحسن تسمية الأشياء بأسمائها لا بأسماء الإشارة. من الأفضل أن تقولى قلم حبر - ريشه - وتعليقة ثياب على أن تقولى (هذا الشئ وذلك الغرض) كما يجب أن تقولى (أبو الحناء) بدل عصفور. أما المقدرات الضرورية الأخرى مثل إمكانية التركيز، الملاحظة، والتنقل من اليسار إلى اليمين، فهم التوجيهات الشفهية، والإصغاء إلخ... فستتطور تدريجياً مع مختلف الألعاب التى نقترحها عليكم هنا.

٧٦ - فى الدائرة:

فى وسط فسحة خالية، ارسمى دائرة قطرها ٤٠ سنتم، بواسطة خيط أو حبل للقفز أو منشفة. ليقف الطفل فى وسط الدائرة. أما اللعبة فتقتضى أن يقفز الطفل، وقدماه مضمومتان، إلى خارج ثم إلى داخل الدائرة متبعاً تعليماتك: "إلى الأمام"، "إلى الخلف"، "إلى اليسار"، "إلى اليمين" أو "إلى الداخل". سرعان ما يعجز الطفل عن التقيد بالتعليمات، فضلاً عن أن القفز سيتعبه. عليك إذاً أن تتبعى الوتيرة المناسبة وأن تتوقفى قبل أن يتعب طفلك.

٧٧ - عد الأصابع:

أرى طفلك ثلاثة أو أربعة أو خمسة أصابع، وأنت تعلنين له بصوت مرتفع الرقم المناسب. ثم خبئى يدك خلف ظهرك واطلبى منه أن يريك عدد الأصابع نفسه. يتحقق الطفل من الجواب بالمقارنة، عندما تظهرين يدك وتقربينها من يده.

لا تترددى فى تنويع طرق الإشارة إلى رقم ما. يمكنك مثلاً أن تشيرى إلى الرقم "٢" بواسطة السبابة والأوسط، أو السبابة والخنصر.

٧٨ - التراجع اللامتناهى:

تنطلقين من شئ كبير ومعقد وتتراجعين تدريجياً. مثالاً على ذلك تقولين: "فى المدرسة مطعم". يستطيع طفلك أن يجيب: "فى المطعم مطبخ". تتابعين بدورك: "فى

المطبخ ثلاجـة" وهكذا دواليك. يمكنـك أن تصلى من الثلاجـة إلى وعاء يحتوى مشـمشاً الذى يحتوى بدوره بذوراً والبذور لوزاً.. عندما يعجز أحدكما عن إيجاد أفكار، يقترح نقطة انطلاق أخرى. علمـاً أنه ليس من الضـرورى أن يكون الكلام واقـعـيـاً وأن كل التخيلات مسموح بها.

٧٩ ـ لعبة الأعمى:

تشبه هذه اللعبة لعبة الغميضة. اعصبى عينى طفلك وضعى بين يديه غرضاً يستخدم فى المنزل (شرط ألا يكون مألوفاً جداً): فتاحة قنانى، منبه، خف، الخ... يجب أن يعرف ما هو من مجرد اللمس. يمكنك أن تزيدى اللعبة صعوبة إذا حددت له وقتاً للإجابة، أو إذا رحت تعدين بصوت مرتفع بينما يحاول طفلك أن يجد الجواب.

٨٠ ـ مطاردة السدادة:

اربطى سدادة بطرف خيط واعطى طفلك كوباً غير قابل للكسر. ضعى السدادة قربة وامسكى بطرف الخيط. على الطفل أن يحاول حجز السدادة داخل الكوب قبل أن تسحبيها بعيداً عنه. عندما ينجح فى ذلك تتبادلان الأدوار.

٨١ ـ التحرى:

ضعى طفلك وسط غرفة من المنزل واطلبى منه أن يراقب جيداً ما حوله. ثم أخرجيه من الغرفة وبينما هو فى الخارج، غيرى شيئاً فى ترتيب الغرفة. يمكنك أن تحركى أحد الأغراض من مكانه أو أن تلغيه تماماً. عندما يعود الطفل إلى مكانة عليه أن يعرف ما الذى تغير. إذا واجه صعوبة فى ذلك يمكنك أن تساعديه بالإجابة على سؤالين أو ثلاثة أسئلة يطرحها عليك.

٨٢ ـ تبنى شجرة:

لابد من وجود شجرة كبيرة قرب منزلك. قررى أنت وطفلك أن تصبح هذه الشجرة صديقتكما، ويستحسن أن تفعلا ذلك فى نهاية فصل الشتاء: أطلقا على هذه الشجرة

اسماً، وأذهبا لزيارتها بانتظام، والطبى من الطفل أن يرسمها. وعندما تعودان إلى المنزل تكلما عما رأيتماه، فذلك يسمح لكما بملاحظة التغيرات التى تطرأ عليها مع مرور الفصول: نمو الأوراق وتفتح الأزهار، الكائنات الحية التى تسكنها (ربما فيها عش للعصافير؟ أو حشرات تدب على الجذع أو داخله؟)، الخ.

٨٣ ـ الكلمة الزائدة:

اقترحى على طفلك لائحة بأربع أو خمس كلمات تدسين بينها كلمة دخلية. مثالاً على ذلك، أربعة أسماء لأزهار واسم فاكهة؛ أو أربعة أسماء علم واسم نكرة. عليه أن يجد الدخيل. ثم تبادلا الأدوار، فيصبح عليك أن تجدى الدخيل الذى يقترحه.

لا تترددى فى تنويع معايير اختيار الكلمات. يمكنك مثلاً أن تقترحى ثلاث كلمات طويلة أو أكثر، فتكون الكلمة الدخيلة كلمة قصيرة.

٨٤ ـ ما الذى تغير؟

يسهل ممارسة هذه اللعبة فى صالة انتظار أو أثناء الوقوف بصف ما... يغمض طفلك عينيه، فتغيرين شيئاً فى هندامك (تنزعين قرطاً من أذنك، أو يفك زوجك ربطه عنقه، أو تفكين زراً من قميصك)، ثم يفتح الطفل عينيه ويحاول أن يعرف ماذا تغير إبدأى بأشياء بارزة ثم انتقلى تدريجياً إلى تفاصيل مخفية.

٨٥ ـ أشعار سريعة:

اقترحى على طفلك صفة ما، وعليه هو استعمالها لتأليف تشبيه تقولين مثلاً: "ضخم مثل؟.... الفيل"، "أحمر مثل؟... الطماطم"، "ناعم مثل؟... الريشة". قد تجدين الكثير من الأجوبة تلقاياً، لكنك ستدهشين لأن بعضها سيدل على قدرة كبيرة على الابتكار لدى الطفل.

لتنويع اللعبة يمكنك اختيار صفة واحدة فيقترح كل منكما بدوره تشبيهاً مختلفاً، الخاسر هو طبعاً أول من لا يجد فكرة جديدة.

٨٦ـ مطاردة السيارات:

إنها لعبة تقليدية لتسلية طفل أو أكثر أثناء رحلة طويلة بالسيارة. يختار كل واحد لوناً معيناً. ثم كلما مرت سيارة بأحد الألوان المختارة يحسب صاحب اللون لنفسه نقطة. وإذا كانت الطبيعة المحيطة تسمح بذلك، يمكن أن تلعبوا لعبة من يستطيع أن يحسب أكبر عدد من الجرارات أو الأبقار أو النوافذ الخشبية المطلية باللون الأزرق أو غيره إلخ....

٨٧ـ الكلمة المزدوجة:

الفظى أمام طفلك مجموعة من سبع أو ثمانى كلمات، كررى إحدى الكلمات مرتين. عليه أن يجد فى هذه المجموعة الكلمة المكررة. إذا أردت تعقيد اللعبة أكثر يمكنك أن تطيلى اللائحة أو أن تختارى كلمات لا تتشابه أبداً.

٨٨ـ لعبة الكهف:

أجلسى طفلك قبالة حائط ينيره مصباح موضوع خلفه. بهذه الطريقة تستطيعين، إذا وقفت وراء الطفل أن تعكسى على الجدار، ظلال أغراض مختلفة. على الطفل أن يتعرف على الأغراض التى يرى ظلالها.

يمكنك أن تعقدى اللعبة تدريجياً بعرض الأغراض مقلوبة، أو بوضعها أمام المصباح بحيث يتغير ظلها. فى هذه الحالة، حاولى أن تشرحى هذه الظاهرة لطفلك.

٨٩ـ سباق الخطب:

يبدأ طفلك بناء على إشارة منك، بالكلام فى أى موضوع، ولا يتوقف إلا بناء على إشارة ثانية منك.

تقوم اللعبة على الكلام بدون توقف وبشكل متواصل، ويستحسن أن يحصل ذلك بدون أخطاء لغوية أو أخطاء نحو. عندما ينتهى طفلك يأتى دورك. ابدأى بخطابات قصيرة لا تتخطى ١٥ أو ٢٠ ثانية، ثم أطيلى مدة الاختبار تدريجياً، سترين أن هذه اللعبة أصعب مما تبدو عليه لأول وهلة.

٩٠ ـ ما هو الرابط المشترك؛

اقترحى على طفلك لائحة مؤلفة من أربع كلمات يجمع فيما بينها رابط مشترك ما (مثلاً، أسماء أربع قطع من الأثاث، أسماء أربعة أصنفا من الفاكهة، أو أسماء أربعة أشياء لتحضير الطعام...) على طفلك أن يكتشف الرابط المشترك فيما بينها. وكلما فاز أحدكما تتبادلان الأدوار.

٩١ ـ الصيد الفوتوغرافى؛

اختارى من صحيفة أو مجلة صورة ما، يستحسن أن تكون غنية بالزينة، أو بالتفاصيل. على طفلك أن يجد أكبر عدد ممكن من الأشياء التى يجمع بينها شئ مشترك. مثلاً: أكبر عدد ممكن من الأشياء الخشبية. أو الأشياء المربعة، أو تلك التى تستخدم لاحتواء أشياء أخرى، عليك أنت أن تختارى المعيار وتقترحينه على طفلكن وفقاً لمحتوى الصورة.

٩٢ ـ واحد، اثنان، ثلاثة!

إنها لعبة تقليدية من ألعاب الفسحة. يمكن أن نشكل بواسطة اليد شكلاً ما، مثلاً شكل الحجر (قبضة يد مطبقة)، أو شكل ورقة شجر (الأصابع مجموعة وممدودة)، أو مقص (السبابة والأوسط ممدودان ومفتوحان والأصابع المتبقية مطوية). يجلس اللاعبان الواحد قبالة الآخر ويعدان معاً "واحد، إثنان، ثلاثة". عند رقم ثلاثة يمدان كل يده وهى تقلد شكلاً ما، الحجر أو الورقة أو المقص.

الحجر يكسر المقص لكن الورقة تغطى الحجر؛ الورقة تغطى الحجر لكن المقص يقص الورقة؛ المقص يقص الورقة لكن الحجر يكسره... هكذا تتساوى فرص الربح والخسارة... يستمر اللعب حتى يجمع أحد اللاعبين خمس نقاط، علماً أن كل ربح يعطى الرابح نقطة.

يمكن تعقيد هذه اللعبة بإضافة شكل رابع، شكل البئر مثلاً (الأصابع الأربع مطوية بشكل دائرة مع الإبهام). البئر تبتلع الحجر والمقص لكن الورقة تسدها.

٩٣ ـ الخرسان:

توجهى إلى طفلك فى إحدى المناسبات اليومية، بدون أن تلفظى أى كلمة. شددى على الأصوات التى تصدرينها وبالغى فى إيماءاتك. عليه أن يتوصل إلى فهم هذا الكلام. يمكنكما بعد ذلك تبادل الأدوار.

للتنويع فى هذه اللعبة، يمكنك أن تلفظى جملتك "على الطريقة الهندية"، أى وأنت تربتين بيدك على فمك أثناء الكلام.

سيشعر طفلك بالسرور حين يتمكن من تقليدك.

٩٤ ـ ما الذى اختفى؟

خذى خمس أو ست صور، اعرضيها أمام طفلك ليراها ويتفحصها لبضع ثوان. ثم اطلبى منه أن يغمض عينيه. واسحبى إحدى الصور. عليه أن يكتشف أى صورة اختفت. يمكنك بعد ذلك، لتعقيد اللعبة، أن تزيدى عدد الصور تدريجياً أو أن تسحبى بدل الصورة صورتين.

٩٥ ـ نعم تعنى لا:

ستعجب هذه اللعبة طفلك كثيراً: تعطينه تعليمات عليه أن ينفذها معكوسة. فإذا قلت له "قف"، عليه أن يجلس. إذا طلبت منه أن يضع كوبه مكانة عليه أن يأخذه. كذلك إذا طرحت عليه أسئلة أو طرحها عليك. كلمة "نعم" تعنى "لا" والعكس صحيح. احرصى على تنبيهه وإعلامه عندما تنتهيان من اللعب خشية حصول سوء تفاهم.

٩٦ ـ القدم الماهرة:

تقوم اللعبة على تنفيذ بعض الأعمال البسيطة... بواسطة القدم فقط: توضيب بعض الألعاب (الصغيرة) فى صندوق أو علبة، قلب صفحات مجلة أو حتى... الرسم. لا يمكن طبعاً القيام بهذه الأعمال إلا بقدمين حافظيتين؛ سيتشجع طفلك كثيراً إذا رآك تشاركينه فى هذه الأعمال المختلفة.

٩٧ ـ بم أفكر:

عليك أن تفكرى بكل بساطة بغرض تستخدمينه كثيراً. يطرح عليك طفلك أسئلة مختلفة تردين عليها بنعم أو لا، حتى يجد الغرض الذى تفكرين به. بعد ذلك تتبادلان الأدوار.

لزيادة صعوبة اللعبة يمكن تحديد عدد الأسئلة التى يمكن أن يطرحها.

٩٨ ـ لعبة الأكواب الثلاثة:

إنها لعبة كلاسيكية يؤديها المهرجون ويبرعون فيها. خذى ثلاثة أكواب سميكة واقبليها على طاولة.

ضعى أمام أنظر طفلك حبة سكاكر تحت أحدها. ثم بدلى أماكن الأكواب بسرعة وأنت تحركينها دون رفعها عن الطاولة. عندما تتوقفين، على الطفل أن يعرف تحت أى كوب هى حبة السكاكر. إذا حزر من المرة الأولى يربحها وإلا تبدأين من جديد.

٩٩ ـ من أين يأتى هذا؟

تقترحين على طفلك أسماء أغراض مختلفة وتقوم اللعبة على معرفة مصدرها: الحليب من الأبقار، والعسل من النحل، والصوف من الخراف إلخ... بعد برهة يمكنك تعقيد اللعبة باستدراج طفلك إلى التحليل: الأرضية مصنوعة من الأشجار لأنها من الخشب... كما يمكن التنويع والبحث، بين وقت وآخر، عن مصادر غريبة: قلم الرصاص يأتى نصفه من الأشجار لكن من أين يأتى الرصاص؟ عليه أن يتصور المصدر سواء كان حقيقياً أو وهمياً، بمساعدتك أنت.

١٠٠ ـ المقارنات:

اقترحى على طفلك جملة فيها مقارنة وتنقصها الصفة. مثلاً: السيارة "...." من الدراجة أو الفيل "....." من الفأرة. عليه أن يجد الكلمة المناسبة كل مرة. لا تترددى فى تبادل الأدوار وادعاء الخطأ لمعرفة ما يفكر فيه طفلك.

١٠١ ـ أخاف من الواو!!

أو بالأحرى من "الواو"... مبدأ اللعبة سهل جداً. تلفظين سلسلة كلمات أمام طفلك، وكلما سمع حرف "الواو" فى إحدى الكلمات، عليه أن يدعى الخوف ويغطى عينيه بيديه كما لو كان سيتلقى ضربه.

عندما يفهم طفلك مبدأ اللعبة جيداً يمكنك تنويعها باستخدام حروف أخرى.

١٠٢ ـ البحث عن الرسم:

خذى كتاب رسوم أو مجلة عادية وصفى لطفلك صورة أو رسماً تختارينه.. تقولين له مثلاً: "إننى أرى رجلاً يعتمر قبعة سوداء ويرتدى سترة حمراء، ويمتطى جواداً أسود يقفز فوق نهر". ثم أغلقى الكتاب واعطيه لطفلك ليحاول هو أن يجد الصورة التى وصفتها بأسرع وقت ممكن. كلما كثرت الصور أو الرسوم فى الكتاب كلما أصبحت اللعبة أصعب. لكنك تستطيعين تعقيد اللعبة أكثر إذا لم تصفى إلا العناصر الثانوية فى الرسم.

الطفل من عمر أربع إلى خمس سنوات

بعد التوازن الذى يعيشه الطفل فى سنته الثالثة، يدخل مجدداً فى مرحلة مضطربة. فى سن الرابعة، غالباً ما يكون الطفل سعيداً، لكنه يتحول بسهولة إلى شخص متسلط يحب التملك. لذلك يحتاج إلى الحزم، واكتساب العادات والإحساس بالأمان.

بعد أن أصبح يمشى بشكل ممتاز، يحتاج الطفل فى سنته الرابعة إلى الحركة الدائمة، لذلك يفيض بالنشاط: يركض ويتسلق كل شئ ويقفز دون توقف. لا يشعر بالتعب أبداً، لكنه يرهق من حوله! بعد أن أصبح الطفل قادراً على استخدام يديه بشكل أفضل، يستعمل المقص ويرسم بدقة أكبر: يمكن التعرف على الرجل الذى يرسمه، على أطرافه وشعره إلخ...

كذلك يفيض الطفل نشاطاً فكرياً. يستطيع أن يحفظ شهرته وعنوانه وبعضهم يحفظ أيضاً رقم الهاتف. يتحسن مفهوم الوقت عنده فيتمكن من التحديث عن مختلف أوقات

النهار ويعرف كيفية تسلسلها. يميز بين أيام الأسبوع. إنه الوقت المناسب للفت نظره إلى تقسيم السنة: تواصل الأشهر، مرور الفصول، كيف يمكن تحديد تبدل الفصول، عودة المناسبات الكبيرة (عيد المولد، عيد الميلاد إلخ..).

فى هذه المرحلة يبدأ بإدراك معنى المستقبل (ينتظر مناسبات معينة ويشطب على الرزنامة الأيام التى تفصله عنها)، لكن فهم الماضى وتحديده فى الزمن لا يزالان على شئ من الصعوبة. مع ذلك يبدو أن ذكرياته تنظم وتبدأ الذاكرة بتحديد مواقعها الزمنية تدريجياً.

يترافق هذا التنظيم فى المكان مع التنظيم الزمنى. يبدأ الطفل بتحديد مكانه فى محيطه. يعرف الطريق المؤدية إلى المدرسة أو إلى الفرن، ويعرف أين عليه أن يتوقف ليجتاز الطريق. معرفة اليسار واليمين تساعد الطفل على تحديد موقعه بشكل أفضل.

فى هذه السن، ينمى الطفل ما اكتسبه سابقاً ويثبته، لكنه يفعل ذلك بمقدرات خيالية مدهشة. لا يزال خلاقاً جداً، خاصة إذا توفرت له الأدوات التى تسمح له بتنفيذ رغباته؛ مثل الأفلام، والتلوين، معجونة للعب، أدوات مطبخية بلاستيكية، أدوات حرفية، لآلى اصطناعية يحولها إلى عقود، مجلات يقصها، دمى متحركة باليد، قطع قماش ليتنكر إلخ...

يختار مشروعاً ويباشر بتنفيذه، لكنه يغير رأيه فى منتصف الطريق ويصنع شيئاً آخر. يشعر بفخر كبير بما يحققه، لذلك يحتاج إلى أن يشجعه المحيطون به ويظهروا له إعجابهم بعمله أيضاً. ليست ابتكاراته يدوية فحسب. يكتنز الطفل أفكاراً كثيرة، يروى القصص لنفسه ولا يميز كثيراً بين الحقيقى والخيالى. لمساعدته على تنمية خياله عليك مثلاً أن تطرحى عليه أسئلة كهذه: "ما الذى قد تقوله القطة لو تكلمت؟" أو "ماذا تشبه هذه الغيمة التى تمر فى السماء؟". ثمة طريقة جيدة لمعرفة ما يفكر به عندما يطرح سؤالاً يبدأ بـ "لماذا"، وهى أن تعيدى له السؤال قبل أن تجيبيه: "وأنت، ماذا تظن؟ ألديك فكرة عن ذلك؟". وأخيراً تستطيع قدرته على الابتكار أن تتطور على الصعيد الجسدى.

يملك الطفل فى سن الرابعة إحساساً بالموسيقى، فهو يحب الرقص والحركة. لماذا لا تطلبين منه أن يبتكر رقصة الدب أو رقصة الرجل الآلى أو رقصة الفراشة..

لا يقتصر التطور الفكرى فى سن الرابعة على تطور المخيلة فحسب بل يطال أيضاً التطور الفكرى المنطقى. خلال هذه السنة يتعلم الطفل أن يعد حتى العشرة، الخمسة عشرة أو حتى العشرين إذا علمناه ذلك. يمكنه أن يعدد ثلاثة أغراض على الأقل، كما يمكنه أن يقارن: أكبر، أقل سخونة، أسرع، الوزن نفسه... وذلك يسهل عليه عملية المقارنة والتصنيف. بفضل ذلك سيتمكن من ترتيب أشياء وفق معيار معين، مثلاً: يصف البالونات بالتسلسل من الأكبر إلى الأصغر.

يكثر الطفل فى سن الرابعة من الكلام ويصبح طليق اللسان، لأنه يتمتع بمفردات كثيرة، يغنيها بالحال والجمل الفعلية الجديدة، والأفعال الدالة على حركة. يسأل غالباً عن معنى الكلمة التى يجهلها، لذلك من الضرورى أن تعلميه كلمات جديدة ومعانيها. كما أنها السن المناسبة للتشديد على معنى كلمات صغيرة مثل: أمام، خلف، بين، وسط، إلى جانب، قرب، فوق، تحت، على، أكثر، أقل، مثل، الأكثر، الأقل الخ....

يتمتع الطفل فى هذه السن بالكثير من حس الدعابة، لذلك يحب اللعب على الكلام، والكلام العبثى والسخيف. يكتشف المعانى الأخرى للكلمات ويسعد بها جداً. لكن ليس كما يفرح بكلماته البذيئة، باختراعاته الشفهية، ومبالغاته. لو شاركه الأهل لعبته هذه عوض التذمر من لغته، يزداد الطفل غنى بالكلمات بطريقة ممتعة، فيقيم علاقة شراكة حقيقية معها.

١٠٣ ـ لعبة الكاذب:

تعرضين على طفلك ثلاثة اقتراحات، من بينها واحد غير صحيح. مثلاً: "القمل لا يطير" و"يجب أن نضع زيتاً فى السيارة"، و"الحيتان تبيض". عليه أن يحاول عن طريق طرح الأسئلة أن يجد الاقتراح الكاذب. عندما يعرفه تتبادلان الأدوار. يمكنك طبعاً أن تستغلى هذه اللعبة لتعطى شرحاً لطفلك حول المعلومات الصحيحة التى بدت له غريبة.

١٠٤ ـ قصة صورة:

اختارى صورة أو رسماً من مجلة. تقوم اللعبة على أساس هذه الصورة. على طفلك أن يتخيل قصة تشكل الصورة نقطة انطلاق أو نهاية لها (وهذا أكثر صعوبة). للبدء بالقصة يمكنك أن تناقشى مع طفلك ببساطة، ما توحيه لك الصورة: من هم الناس الذين يظهرون فيها؟ ماذا يفعلون ولماذا؟ ما الذى سيحصل لهم الآن.

١٠٥ ـ لعبة الحاجز:

تقاسمى مع طفلك مجموعة من "الفيش" (سدادات زجاجات فارغة، قطع نقدية معدنية أو غيرها ....). اركعى قربة على بعد مترين تقريباً من الحائط. تقوم اللعبة على رمى "الفيشة" إلى أدنى مسافة ممكنة من الحائط لكن من دون لمسه. يرمى كل لاعب فيشه، والأقرب إلى الحائط يأخذ فيشة الآخر. إذا لمست فيشة أحد اللاعبين الحائط يأخذها الخصم. تنتهى اللعبة عندما يخسر أحد اللاعبين كل فيشة.

١٠٦ ـ الرسم الفاشل:

اقترحى على طفلك أن يرسم رسماً بسيطاً لا يتألف من أكثر من بضعة خطوط. عندما ينتهى اطلبى منه أن يرسم الرسم نفسه من جديد ولكن وهو مغمض العينين. ثم أن يفعل ذلك بيده اليسرى (أو اليمنى إذا كان أعسر). بعد ذلك يحين دورك لترسمى وأنت مغمضة العينين، بناء على تعليمات يعطيك إياها طفلك وينبغى أن تساعدك.

١٠٧ ـ ألف استعمال واستعمال:

إنها لعبة إبداعية كلاسيكية. تقوم اللعبة على تصور استعمالات متعددة لغرض بسيط واحد، مثل كتاب، خف، صحن... على كل واحد أن يقترح بدوره استعمالاً جديداً حتى تنتهى الأفكار، فتختاران غرضاً آخر.

١٠٨ ـ ذهبت إلى السوق:

إنها لعبة كلاسيكية من ألعاب تمرين الذاكرة، يبدأ اللاعب الأول لائحة فيقول مثلاً: "هذبت إلى السوق واشتريت الفريز". فيكرر اللاعب الثانى: "ذهبت إلى السوق واشتريت

الفريز والجبنة". نعود إلى الأول الذى يستطيع أن يقول: "ذهبت إلى السوق واشتريت الفريز والجبنة وحذاء"، وهكذا دواليك... تقوم اللعبة على حفظ اللائحة كلها غيباً وتكرارها دون خطأ ودون أن ينسى اللاعب العبارة التى تشكل المقدمة. أول من يخطئ يخسر. يحق للاعبين أن يدخلوا فى لائحة مشترياتها أغراضاً غريبة جداً؛ فذلك يعقد اللعبة أكثر.

١٠٩ ـ لعبة الأضداد:

اقترحى على طفلك صفة ما وعليه أن يجيبك بالصفة المضادة. إذا كانت بعض الأضداد بديهية مثل (أبيض/ أسود، صغير/ كبير، ثقيل/ خفيف....) فبعضها اليخر يثير الجدل: ما هو مثلاً عكس "أصفر" أو "فاتر"؟

يمكن تنويع هذه اللعبة عن طريق البحث عن الأزواج (الانثى/ الذكر) مثلاً: تعطين طفلك اسم حيوان ما وعليه أن يجد اسم الانثى. كما يمكنك أن تعطيه اسم الأنثى وعليه أن يجد اسم الذكر.

١١٠ ـ شرى برى:

تشكل هذه اللعبة تنويعاً للعبة مشهورة جداً ... تلفظين بضع جمل، تستبدلين فيها كلمة مألوفة بلفظة (شرى برى). يمكنك مثلاً أن تقولى لطفلك: "بالأمس، تناولت على (الشرى برى) بضع فطائر وقهوة". على طفلك أن يجد الكلمة الغامضة، علماً أنك تستطيعين مساعدته عن طريق الإجابة على أسئلة يطرحها.

١١١ ـ القافية السريعة:

تقوم هذه اللعبة على أن يجد كل بدوره، وبأسرع وقت ممكن، كلمات لها القافية نفسها مثل: "حديد"، "مديد"، "عديد".... يمكن زيادة صعوبة اللعبة عن طريق تسريع وتيرتها. يمنع طبعاً تكرار كلمة يكون أحد اللاعبين قد اقترحها.

١١٢ ـ آلة الحكايات:

اطلبى من طفلك أن يفتح كتاباً بطريقة عشوائية وأن يشير إلى كلمة ما بإصبعه (إحرصى على أن تختارى اسماً أو صفة). كررى هذه العملية ثلاث مرات فتحصلين على

ثلاث كلمات لا علاقة لإحداها بالأخرى. تقوم اللعبة على تأليف قصة تستعمل فيها كل هذه الكلمات.

ما من ضرورة لأخذ الكلمات من كتاب. يمكنك اقتراحها تلقائياً، لكن طريقة الاختيار تضيف إلى بداية اللعبة بعض الجدية.

١١٣ ـ كلمة تبدأ بحرف...

اقترحى على طفلك حرفاً ما، وتقوم اللعبة على أن يجد كل بدوره كلما تبدأ بهذا الحرف. لا يجب أن يطول التفكير بالكلمة وأول من يعجز عن إيجاد كلمة جديدة يخسر.

للتنويع، يمكنك أن تقترحى على طفلك حرفاً ما، فيبحث عن أكبر عدد من الكلمات التى تبدأ به، بينما تعدين كلماته واحدة واحدة (والتكرار ممنوع). عندما لا يجد أفكاراً جديدة، يقترح هو عليك حرفاً جديداً... عليك أن تحطمى الرقم القياسى الذى توصل إليه. لا تنسى طبعاً أن تساعديه فى العد وأن تشرحى له معانى الكلمات التى لا يعرفها.

١١٤ ـ مجموعات الإشارات:

ارسمى على ورقة ثلاثين إشارة تقريباً تجعلينها على شكل خطوط متقطعة، هكذا مثلاً:

لا تستخدمى أكثر من خمسة أو ستة رموز مختلفة، كررى كل واحد منها خمس أو ست مرات بطريقة عشوائية.

ثم اختارى أحد المروز التى استعملتها واطلبى من طفلك أن يجده، وأن يرسم حوله دائرة. هذا التمرين ممتاز لتنمية قوة الانتباه وحس الملاحظة عند الطفل.

١١٥ ـ تقليد الأغانى:

اختارى أغنية قصيرة يعرفها طفلك جيداً، مثل "على صيد السمك" أو "غصن اللوز". أنشدى المقطع الأول منها للمرة الأولى وغيرى فيه كلمة واحدة. تستطيعين مثلاً أن تغنى هكذا: "على صيد الصفد الصفد..." عوض "على صيد السمك السمك". على طفلك أن

يغنى بدوره ويغير كلمة ثانية إضافة إلى تلك التى غيرتها أنت. بعد ذلك يأتى دورك لتغيرى كلمة ثالثة، وهكذا دواليك حتى تتغير الأغنية كلها.

١١٦ ـ العودة بالزمن إلى الوراء:

هذه لعبة بسيطة جداً، تسمح للطفل بأن يدرك مفهوم مرور الوقت. اختارى أن تذكرى له وقتاً غير بعيد من النهار ذاته (مثلاً إذا كنت تصحبينه إلى المدرسة، يمكنك أن تذكرى له وقت الفطور الذى تناوله للتو). ادفعى الطفل إلى أن يسترجع أعمالاً أو أحداثاً حصلت قبل ذلك بقليل. قد ينتج عن هذا، حوار كالتالى:

ـ ماذا فعلت قبل أن تتناول الفطور؟

ـ ارتديت ملابسى.

ـ وقبل أن ترتدى ملابسك بقليل؟

ـ استيقظت من النوم.

ـ قبل ذلك بقليل فقط؟ هل أنت واثق؟

ـ آه لا، غسلت وجهى أولاً.

ـ وقبل ذلك؟

ـ قبل ذلك استيقظت من النوم.

كلما عدت معه إلى الوراء، كلما كان ذلك أفضل، مما يجعل هذه اللعبة تسلية ممتعة لا حدود لها تقريباً.

١١٧ ـ حيلة جاسوس:

غمسى فى قليل من الحليب أو عصير الليمون الحامض طرف عود ثقاب. اكتبى بالعود على ورقة اسم طفلك. ثم دعى الورقة تجف بعيداً عن أى مصدر للحرارة القوية (لمبة أو شمس الصيف القوية...).

عندما تجف الورقة، نادى طفلك ليراها. ثم، أمام عينيه، مررى الورقة فوق لهب الفرن أو لمبة مضاءة. سيرى طفلك اسمه يظهر بحروف بنية.

١١٨ ـ الكلب الأعمى:

اعصبى عينى طفلك ليمثل دور الكلب، وضعى أمامه غرضاً عليه أن يحرسه. لا يحق له أن يمسك هذا الغرض ولا حتى أن يلمسه.

أما أنت فعليك أن تحاولى الحصول عليه. وهو عليه أن يصغى بانتباه ليحاول منعك من ذلك.

إذا أمسك بك أو إذا استطعت الحصول على الغرض تتبادلان الأدوار.

١١٩ ـ الغرض الناقص:

إنها لعبة كلاسيكية يلعبها الكشافة، وكأنها خرجت للتو من إحدى روايات (كيبلينغ).

تضعين على صينية ستة أغراض مختلفة (فلينة، قلم حبر، سدادة زجاجة، بطارية صغيرة، إلخ....). على طفلك أن يراقب الصينية، مدة تتراوح بين ١٥ و٢٠ ثانية، ثم يغمض عينيه فتأخذين أحد الأغراض وتغيرين أماكن أخرى.

على الطفل أن يتذكر الغرض الناقص. تصبح اللعبة أكثر صعوبة طبعاً، كلما زاد عدد الأغراض.

١٢٠ ـ الأحاجى الغريبة:

لا تترددى بابتكار الأحادى الاكثر غرابة عن طريق الجمع بين عناصر مأخوذة من عالمين أو غرضين مختلفين. مثلاً: "ما هو الشئ الذى لونه أصفر وأسود، معقوف قليلاً، شهى للأكل وينتقل بسرعة الريح؟" ـ موزة فى السباق. أو "ما هو الشئ الذى نضع عليه شراشف، نستخدمه للنوم وهو كبير كملعب كرة قدم؟" ـ سرير عملاق.

كلما برعت وفاض خيالك فى الأجوبة، كلما أثرت لدى طفلك الدهشة أو المرح الصاخب. وسرعان ما يرغب طفلك بأن يبتكر بنفسه أحاجى جديدة.

١٢١ ـ مارينباد

تحمل هذه اللعبة الصغيرة اسم الفيلم الذى جعلها شهيرة. صفى عيدان كبريت فى خمسة صفوف يضم كل صف منها بالتدريج، عود ثقاب واحد ثم ثلاثة فخمسة فسبعة فتسعة. يأخذ كل لاعب بدوره عدد العيدان التى يريدها شرط أن تكون من الصف نفسه. اللاعب الذى يسحب آخر عود يخسر.

١٢٢ ـ قصة يرويها اثنان:

يقترح طفلك نقطة انطلاق لقصة فيعطيك الجملة الأولى. تكملين أنت بجملة ثانية، ويتابع هو بجملة ثالثة. وهكذا دواليك... كل بدوره، تؤلفان قصتكما الثنائية.

لضمان نقطة انطلاق جيدة، يستحسن أحياناً أن تبدأى أنت بالقصة وأن تحددى بسرعة الشخصيات والظروف.

لكن ذلك يعتمد طبعاً، على مستوى خيال طفلك.

١٢٣ ـ يسبح أو يطير:

تروين لطفلك قصة من نسج خيالك، تدخلين فيها أغراضاً أو حيوانات تطير أو تسبح فوق صفحة المياه أو تحتها. تقوم اللعبة على أن يقاطعك طفلك صارخاً "يطير" أو "يسبح" كلما ذكرت احد تلك الأغراض أو الحيوانات.

غنى عن القول بأن هذه اللعبة تنمى القدرة على الإصغاء والانتباه. تزيد صعوبة هذه اللعبة كلما ازدادت القصة إثارة وتشويقاً.

١٢٤ ـ الممثل الصغير:

اختارى جملة عادية بسيطة جداً، لا يزيد عدد كلماتها على ١٠ أو ١٢ كلمة. مثلاً: "هذا الصباح، استيقظت وذهبت إلى المدرسة". تقوم اللعبة على أن يكرر طفلك هذه العبارة بلهجات مختلفة: لهجة سعيدة، حزينة، متعبة، مفعمة بالحنين... سيتوصل إلى ذلك بشكل أسرع إن مثلت ذلك أمامه أولاً.

وإذا كنت متفرغة له، لا مانع من أن تستخدمي جملاً من أعمال كلاسيكية معروفة مثل: "أرفعي المزلاج وادفعي السقاطة يا عزيزتي" من القصة "ليلى والذئب" أو "سأنتفخ وأنفخ وأجعل البيت يطير" من قصة "الذئب والخنازير الثلاثة"!

١٢٥ ـ من أنا؟

في غرفة يتوفر فيها الحد الأدنى من الأغراض (زاوية اللعب أو الحمام بما فيه من مناشف وقطن وفراشي وأمشاط)، على الولد أن ينفرد لثلاثين أو أربعين ثانية، ليتنكر بما توفر له حوله. تقوم اللعبة على أن يتكهن اللاعب الآخر أي مهنة أو شخصية اختار الولد أن يمثل. يحق للطفل أن يقوم بحركات إيمائية للمساعدة في التعرف على الشخصية أو المهنة، لكن دون أن يلفظ أي كلمة.

١٢٦ ـ الأصوات المائية:

خذي ثلاثة أو أربعة أكواب زجاجية ضد الكسر واملئيها بالماء بنسب متفاوتة. اجعلي طفلك يرى أنه بحسب كمية الماء في الأكواب، تصدر عنها أصوات، خفيضة أو مرتفعة، عندما نقرعها بخفة بواسطة ملعقة. انطلاقاً منذ لك، دعيه يضبط بنفسه الأصوات الصادرة عن أكوابه، عن طريق سكب الماء من كوب إلى آخر حسب رغبته.

الطفل من عمر الخمس إلى الست سنوات

عندما يبلغ الطفل سنته الخامسة يدخل مجدداً في مرحلة أكثر توازناً وثباتاً، وبخاصة على الصعيد العاطفي.

تميل متطلباته الكثيرة إلى التراجع. لا يظهر براعة في حقول كثيرة فحسب، بل يقدم المساعدة بطيبة خاطر ويعاون الآخرين في تأدية أعمال مختلفة أيضاً. يصبح لطيفاً جداً نستطيع الاعتماد عليه ليقوم بمسؤوليات صغيرة. يصبح جاداً فلا يرتكب حماقات كثيرة كما كان يفعل سابقاً. يفكر قبل أن يتصرف ويحرص جداً على النجاح في عمله. إنه الوقت المناسب أيضاً لنعطيه بعض الامتيازات الخاصة بسنه: سيسعد بها كثيراً ويقدرها.

يحب الطفل فى هذه المرحلة الضحك والنكات كثيراً، كما يكون عاطفياً جداً، يحب والديه ومدرسته، ورفاقه والحيوانات. يتمتع الطفل ذو السنوات الخمس بمرونة جسدية كبيرة وتصبح حركاته أكثر ترابطاً. كما تزيد قدرته على العطف فى توازنه (يقفز على ساق واحدة أو على الساقين مضمومتين). يفتح له هاتان النقطتان بابا على نشاطات جسدية جدية فيمارس بشغف: رياضة ركوب الدراجة، والمزلاج، والقفز على الحبل، والتزلج، والتأرجح، والألعاب البهلوانية، وألعاب الكرة والسباحة الخ...

يطغى استعمال يد على الأخرى عند جميع الأطفال تقريباً، فيفضل الطفل استخدام تلك اليد للقيام بالأعمال التى تتطلب دقة.

وبما أنه يحب فى هذه المرحلة، أن يبنى ويهدم/ فقد يمضى ساعات فى لعبة تركيب أو فى بناء قصور على الرمل. لكنه يحب أيضاً أعمال النجارة والتطريز، والطبخ، كل هذه النشاطات الخاصة "بالكبار" التى يرغب بأن يتعلمها. وأكثر ما يحبه هو مشاركة الكبار فى نشاطاتهم.

الطفل الذى يلاقى التشجيع، يبدو فى سنته السادسة نشيطاً جداً على الصعيد الفكرى. وليس من باب الصدفة أن تترافق هذه السن ودخول المرحلة الابتدائية فى المدرسة، وبدء اكتساب العلوم الأساسية.

على صعيد اللغة، نجد الطفل كثير الثرثرة. يحب أن يروى الأخبار، ويفعل ذلك بشكل صحيح. ونشعر من خلال قصصه أنه بدأ يميز بشكل أفضل بين الواقع والخيال. يكون قد اكتسب حتى الآن ٢٠٠٠ كلمة. يتكلم بطلاقة فلا يبذل مجهوداً ليجد الكلمات. لا يرتكب أخطاء فى قواعد اللغة ويلفظ بشكل سليم، كما يبدأ بإتقان تصريف الأفعال وتبدأ مفاهيم الكمية بالظهور فى حديثه: النصف، المزيد، هذا كثير إلخ..

لا يتقدم الطفل على المستوى الشفهى فقط بل تثير الكتابة اهتمامه أيضاً. تشده الكلمات والأرقام والكتب. يحب أن يتعرف إلى كلمات حفظها جيداً، ويجد أرقاماً أو حروفاً يعرفها. يسلى من يصغرى إليه حين يدعى أنه يقرأ كتاباً حفظ قصته عن ظهر

قلب. تشير تلك التصرفات كلها إلى أنه قد حان الوقت لنشبع فضوله ونروى عطشه إلى المعرفة.

إذا كان الطفل راغباً بالتعلم ومستعداً لتعلم شئ جديد، تسير هذه العملية بسهولة.

يعانى عدد كبير من الأطفال فى سن الخامسة من عدم القدرة على التركيز. يتحركون بشكل مستمر، فلا يستطيعون البقاء فى مكان واحد لمدة ١٠ دقائق، وينتقلون من نشاط إلى آخر. وقد تساعدهم بعض الألعاب، فى هذا الإطار. من ناحية أخرى، يتطور التفكير المنطقى عند الطفل فيميز بين اليمين واليسار. كما يطلب المعلومات، ويطرح أسئلة وجيهة ويفكر كثيراً. يعمم المعلومات استناداً إلى ما يستنتجه أو يتعلمه، ثم يضع قوانين تساعده على فهم العالم المحيط به. ولأنه عملى يعرف الأشياء باستعمالاتها.

تتحسن قدرة الطفل على العد وهو يحب كثيراً أن يفعل ذلك. لا يتوقف عن العد لأن تتالى الأرقام يمنحه متعة كبيرة. يعتبر اليوم الذى يتوصل فيه إلى العد حتى رقم مئة، يوم انتصار كبير. يحب أن يعد أصابعه والسيارات التى يراها وسكان المنزل. تتحسن قدرته على العد، لكنه لا يزال يعانى من صعوبة فى العد بالإشارة بالسبابة وهو غالباً ما يكرر محاولاته مرات عدة.

تسحر الطفل الأغراض المزودة بمفاتيح أو بشاشة، كالكمبيوتر مثلاً. وهى توفر فى معظم الأحيان مساعدة تربوية لا يستهان بها. تتوفر فى الأسواق برامج ممتاز معدة خصيصاً للصغار، فمن المؤسف ألا يستطيع الأطفال، الذين يمتلك أهلهم جهاز كمبيوتر فى المنزل، أن يستعملوه ابتداء من هذه السن. بإمكان الطفل أن يتعلم المنطق والقراءة والكتابة والألعاب الذهنية والحساب بواسطة الكمبيوتر.

وأخيراً مع اقتراب الطفل من سنته السادسة يصبح بإمكانه أن يحدد موقعه من الزمن، فيعرف معنى كلمات مثل "البارحة" و"الغد"، كما يحفظ بعض أيام الأسبوع وبعض أشهر السنة. تثير الرزنامة اهتمامه ومن المستحسن أن نعلق واحدة أمام عينيه لنلفت نظره إليها بسهولة أكبر.

كذلك تثير الساعة اهتمامه ويستطيع أن يتعرف إلى أكثر ساعات النهار أهمية: إنه الوقت المناسب لنحدد له على ساعة الحائط متى تشير العقارب إلى الظهر أو إلى وقت نهوضه أو نومه إلخ...

١٢٧ ـ يا نصيب السيارات:

أثناء انتقالك بالسيارة، يختار كل لاعب رقماً بين ١ و٠,٩ ثم على كل واحد منهم أن يجد أكبر عدد من السيارات التى تبدأ أرقام لوحاتها بهذا الرقم. الذى يجمع أكبر عدد يربح!

١٢٨ ـ كيف يعمل هذا؟

اختارى شيئاً تستعملينه يومياً، لكنه معقد التركيب قليلاً (تلفزيون، سيارة، جرس الباب، براد، مصعد...) وحاولى أن تتصورى مع طفلك، كيف يعمل هذا الشئ.

حاولى أن تبحثى معه عن أكثر التفسيرات غرابة (ثمة أشخاص فى الطابق السفلى من المبنى يجذبون حبل المصعد. ولكن لا! إنها مروحة طاحونة كبيرة تسحبه بفعل قوة الرياح...). لا تتراجعى أمام شئ؛ الأهم هو أن تحركى خيال طفلك وأن تعتمدى طريقة "علمية"، عن طريق التفكير بالمسألة من وجهات نظر مختلفة.

١٢٩ ـ أرض، بحر، سماء:

إنها لعبة كلاسيكية من ألعاب الاستراحة. تقولين "أرض!" أو "بحر!" أو "سماء!" وعلى طفلك أن يعطى كل مرة اسم حيوان "برى" أو "بحرى" أو "طائر". يمنع طبعاً تكرار الاسم نفسه مرتين عند أول خطا تتبادلان الدور.

١٣٠ ـ الرسم المجنون:

اطلبى من طفلك أن يرسم رسماً ما (بيت، أو صورة إلخ...) ثم اقترحى عليه أن يقوم بالرسم نفسه وهو معصوب العينين. النتيجة مضمونة عندما تقارنين الرسمين.

يمكنك أن تغمضى عينيك وتطلبى من طفلك أن يرشدك بتعليقاته، لتنقلى أنت ما رسمه، وذلك على سبيل التنويع.

١٣١ ـ كل فى بيته!

إنها لعبة بسيطة يمكن ممارستها فى السيارة. سمى أسماء حيوانات وعلى طفلك أن يجيب على كل اسم باسم "بيته". هكذا يجب أن يذكر على التوالى الوجار (بيت الكلب)، والإسطبل (بيت الحصان)، العش (بيت العصفور)، العرين (بيت الأسد)... حتى أن بإمكانه أن يبتكر أسماء إذا اقتضت الحاجة، بيت الحوت أو أم أربع وأربعين أو الناموسة.

لمزيد من التنويع يمكنك أن تعددى أسماء المهن وعلى طفلك أن يجيب بأسماء الأدوات الأساسية المستعملة فى هذه المهنة أو تلك: مقص أو معول للبستانى، مفتاح إنكليزى للسمكرى، معول أو مسجة للبناء.

١٣٢ ـ الحرف الممنوع:

تعتبر هذه اللعبة صعبة بعض الشئ. هدفها التمرين على الإصغاء.. اختارى حركة من الحركات (ضمة أو فتحة أو كسرة) ثم اجعليها "حركة ممنوعة".

يجب أن تقترحى أنت وطفلك كل بدوره، كلمة لا تحتوى على هذه الحركة. كلما أخطأ أحدكما تعطى علامة للآخر. مجموع العلامات فى هذه اللعبة ثلاث.

عندما يعتاد الطفل قليلاً على هذه اللعبة، يمكن أن تمنع الحروف، فكشفها أكثر صعوبة.

لتكون اللعبة صعبة ينبغى أن تمنع الأحرف الأكثر استعمالاً.

١٣٣ ـ لا نعم ولا لا، لا أبيض ولا أسود:

هذه اللعبة كلاسيكية معروفة جداً: تطرحين على طفلك أسئلة ينبغى أن يرد عليها دون استعمال جمل تحتوى إحدى الكلمات التالية "نعم"، "لا"، "أبيض"، "أسود". عند كل خطأ تتبادلان الدور.

١٣٤ ـ حاملة الطائرات:

خذى سجادة صغيرة أو كرتونة حجمها ٥٠×٣٠سم تقريباً وضعيها على الأرض. هذه هى حاملة الطائرات.

اعصبى عينى طفلك الذى يقف على بعد أربعة أو خمسة أمتار ويدور حول نفسه. هو طيار وأنت تلعبين دور برج المراقبة فتوجهين طفلك، بواسطة تعليمات دقيقة، حتى "يحط" على حاملة الطائرات. بعد ذلك تتبادلان الدور.

١٣٥ - الأصابع الخفية:

هذه لعبة غجرية قديمة. يقف الخصمان وجهاً لوجه ويضع كل منهما يده خلف ظهره. يعلن أحدهما عن رقم بين واحد وعشرة. وفى اللحظة ذاتها يرفع كل لاعب يده مشيراً إلى رقم ما بأصابعه. إذا كان عدد الأصابع مطابقاً للرقم الذى أعلنه اللاعب يربح هذا الأخير نقطة. مجموع النقاط النهائى فى هذه اللعبة هو ثلاث. يمكن فرض شرط أو استخدام هذه اللعبة للفصل فى خلاف صغير.

١٣٦ - المربع الصينى:

يمكن أن تمارس هذه اللعبة على طاولة، بواسطة ورقة، أو على الأرض، على الشاطئ أو فى الحديقة العامة...

يملك كل لاعب ثلاثة بيادق. يضع كل بدوره بيادقة على تقاطع المربع. ثم، يحرك، كل بدوره أيضاً، البيادق من مقطع إلى آخر. الرابح هو من ينجح بترتيب ثلاثة بيادق على خط مستقيم واحد.

١٣٧ - سباق الرموز:

هذه لعبة أخرى من ألعاب التخطيط اعتاد التلاميذ أن يمارسوها فى الصفوف.

يرسم كل لاعب بدوره رمزاً معيناً (علامة الضرب أو دائرة) فى أحد المرعبات التسعة المحددة على هذا الشكل. تقوم هذه اللعبة على رسم ثلاثة رموز متطابقة على خط واحد. تجدر الإشارة إلى أن اللعبة تنتهى أحياناً دون أن يربح أحد من اللاعبين.

١٣٨ - التسوق فى الطبيعة:

أثناء التنزه فى الغابة، الطبى من طفلك أن يحضر لك من خمسة إلى ثمانية أغراض (كوز صنوبر، ورقة شجر، قشرة كستناء، أو أى شئ آخر يتوفر فى المكان)...

عليه أن يحفظ لائحة الأشياء المطلوبة. وعند عودته ينفذ شرطاً معيناً عن كل غرض أنقصه ويحصل على مكافأة عن كل غرض أحضره.

١٣٩ ـ ماذا أضع فى....

هذه اللعبة تشبه لعبة القوافى. تطرحين على طفلك السؤال التالى: "ماذا أضع فى... سيارتى"؟ وعليه أن يجيب مقترحاً أكبر عدد من الكلمات التى تنتهى بلفظة "تى" (حقيبتى، محفظتى، صورتى...). يمكنك تنويع اللعبة بطرح السؤال عما تضعينه مثلاً فى السلة، والبيت، فى الخيمة، فى الحقيقة...

١٤٠ ـ لعبة القوافى:

هذه اللعبة مقتبسة من لعبة مشهورة جداً. تقترحين كلمة من عدة أحرف. على طفلك أن يجيب بكلمة تبدأ بآخر حرف من كلمتك أنت. ثم يأتى دورك لتقولى كلمة تبدأ بآخر حرف من كلمته وهكذا دواليك... الخاسر هو من يسكت أولاً.

١٤١ ـ الرسم الخفى:

إنه الاسم الذى كان الفنانون السرياليون يطلقونه على هذه الطريقة فى الرسم. خذى ورقة وارسمى عليها من الناحية اليسرى بدون أن يرى طفلك ما ترسمينه. ثم اطوى الورقة بطريقة لا يظهر معها من الرسم إلا بضع خطوط. على الطفل أن يكمل الرسم بدون أن تنظرى إلى ما يفعله، ثم يطوى الورقة بدوره بشكل لا يظهر معه من الرسم، هذه المرة أيضاً، إلا بضع خطوط. تتابعان الرسم هكذا حتى آخر الورقة. عندها تفتحانها لتشاهدا تحفتكما.

لتسهيل اللعبة يمكنك أن تتفقى مع طفلك على موضوع الرسم. تختاران مثلاً عربة ترسمين أنت مقدمتها وهو جزء من وسطها ثم ترسمين أنت الجزء الثانى وهو المؤخرة.

أو تختاران شخصية ما، يرسم هو رأسها وأنت صدرها وهو خصرها وأنت ترسمين الساقين.. الأهم هو ألا يرى اللاعب الثانى ما رسمه اللاعب الأول والعكس صحيح.

١٤٢ ـ فكرة تؤدى إلى أخرى:

إنها لعبة تداعى أفكار حرة. تبدأين بذكر غرض أو فكرة، مثلاً: "أفكر بأن أنظر إلى الشارع". يجب أن يجيب طفلك على هذه الفكرة وهو يضيف إليها: الشارع يجعلنى أفكر بالسيارات". تتابعين قائلة: "السيارات تجعلنى أفكر بالسرعة" ويستطيع الطفل أن يجيب: "السرعة تجعلنى أفكر بالصاروخ..." وهكذا دواليك.

عندما تصلان إلى نهاية هذا التداعى، يمكنكما اللهو باستعادة سلسلة الأفكار التى تبتعماها كلها، من الفكرة الأخيرة إلى فكرة البداية.

١٤٣ ـ عاش الكمبيوتر:

المفاتيح فى الكمبيوتر تشبه مفاتيح آلة كاتبة: شغلى الجهاز ودعى طفلك يضرب على لوحة المفاتيح كما يحلو له. يمكنك استغلال ذلك لتعليمه وتذكيره بأحرف الأبجدية أو لتجعليه "يكتب" اسمه الخ...

١٤٤ ـ القاموس الذاتى:

خذى قاموساً لغوياً وافتحيه وأشيرى بشكل اعتباطى باصبعك إلى كلمة تقرأينها. يعطى كل لاعب بدوره تعريفاً لهذه الكلمة. يكسب الذين أعطوا تعريفاً صحيحاً أو قريباً من الصحيح نقطة واحدة. مجموع النقاط فى هذه اللعبة هو خمسة. يمكن أن تزيدى سرعة اللعبة أو تجعليها أكثر حيوية بالطريقة التالية: عندما لا يجد أحد التعريف الصحيح يصوت اللاعبون لإعطاء نقطة للإجابة الأكثر ظرفاً، أو شاعرية أو إبداعاً..

١٤٥ ـ الرسوم المستحيلة:

اقترحى على طفلك إنجاز بعض الرسوم الفنية من طرف إلى آخر من دون أن يرفع قلمه.

١٤٦ ـ صيد الحروف:

إنها لعبة يمكن أن تمارس أثناء التسوق فى أحد المخازن الكبرى. اختارى حرفاً تطلعين عليه طفلك، أو ربما يعرفه قليلاً، واطلبى منه أن يجده على غلافات السلع التى يراها.

إذا كان طفلك يعرف الحروف الأبجدية بشكل كاف، ليكتب اسمه أو شهرته، يمكنك أن تعقدى اللعبة قليلاً فتطلبين منه أن يبحث عن الأحرف التى يتألف منها اسمه أو شهرته حرفاً حرفاً، على العلب وغلافات السلع أيضاً.

١٤٧ - ذكريات خيالية:

اقترحى على طفلك أن يتصور أنه كلب أو قطة أو بقرة، واطلبى منه أن يخبرك كيف أمضى نهاره (بصيغة المتكلم). يمكنك أن تساعديه بطرح الأسئلة أو فتح إمكانيات جديدة أمامه، تسألينه مثلاً "ولكن كيف نظفت نفسك؟" أو "وماذا أكلت على الغذاء؟" أو "ومن هم رفاقك؟")، وتدفعينه إلى تحديد أكبر عدد من التفاصيل.

وبعد ذلك...

لا ينتهى تطور الطفل الفكرى والعقلى فى سن السادسة طبعاً. لكننا نستطيع القول إن هذه السنوات الست التى واكبتم فيها الطفل باهتمام وتشجيع وتحفيز، سمحت للطفل بأن يكون أدوات تفكير ثمينة سوف يستعملها طوال مدة دراسته. لقد تعلم الطفل أن يفكر ويبتكر، ويتلاعب بالأفكار والمفاهيم وأن يتمرن.. كذلك طور حس الدعابة لديه، وقدرته على الإبداع وحسه النقدى وملكة التحليل المنطقى والتنبه للتفاصيل. لم يعد التعلم برأيه عكس اللعب، وهو يجد حقاً متعة كبرى فى اكتشاف أشياء جديدة.

يشكل هذا الفضول وهذا الحماس للأعمال الفكرية، والاختبار والاكتشاف أساسات متينة للسنوات القادمة.

يبدو فى سن السادسة أن المدرسة تنهض بمهام التعلم. لكن يبقى الأهم هو المتعة التى يجدها الطفل خارج المدرسة، فى اللعب والاستكشاف والاكتشاف معاً.

أى شئ يمكن أن يثير اهتمام الطفل إذا حرص الكبار على أن ينقلوا له حماستهم وفضولهم لمعرفة الحياة وحس السحر لديهم.

كيف ننمى التركيز عند الأطفال؟

ابنى يبلغ من العمر ٥ سنوات هو فى الصف الثانى - رياض أطفال، أسأل عن أمثل السبل لجعله يحب الدراسة والكتب، فأنا أريد أن أعلّمه كيف يركّز فى دروسه؛ إذ إنه لا

يستمر فى التركيز أكثر من ٥ دقائق، ثم يأخذ فى القفز هنا وهناك، تاركًا أقلامه وحاجاته المدرسية. شكرًا جزيلاً لكم.

أولاً: لا بد من أن أشيد باهتمامك هذا الذى كثيرًا ما نفتقده فى أمهات لأطفال فى رياض الأطفال والروضة، حيث تعتقد الأمهات بأنه ليس من الأهمية أن يساعدن الابن أو الابنة فى هذه السن، على أن يكون لهم موقف إيجابى تجاه المدرسة أو الدروس، فتكون النتيجة هى إهمال هذا الجانب، فتكبر وتزداد بعض الأمور - التى لا نسمِّيها فى هذه السن مشكلة - لتتطور وتصبح مشكلة، ثم معضلة، ثم كارثة.

بالنسبة لموضوع التركيز، تركيز الابن أو الابنة ذى الخمس سنوات لمدة ٥ دقائق فقط هذا طبيعى جدًا (مدة التركيز = السن. يمكن إضافة دقيقة أو دقيقتين على الأكثر، هذا يعنى أن تركيز ابن الخامسة هو فى معدله الطبيعى ٥ دقائق فقط).

إذن ما السبيل - لنكون أكثر دقة - فى تنمية قدرة طفل الخامسة على التركيز أثناء الدراسة، عليك أيتها الأم القيام ببعض المهام البسيطة:

- لا تدفعى ابنك إلى الجلوس فترات طويلة، ولكن ابدئى بمدة بسيطة (١٠ دقائق - ١٥ دقيقة) على أكثر تقدير، تجلسين خلال هذه الفترة بجانبه تشجعينه على القيام بواجبه، بينما أنت تقومين بالثناء على حرصه على تحسين خطه، وعلى إقباله على العملية التعليمية.

- حدِّدى له مكافأة لو استطاع التركيز فيما هو مطلوب منه لمدة تحددينها (١٠ دقائق مثلاً) وتشرحين له - ماسكةً بساعةٍ كبيرة أمامه - "عندما يقترب العقرب من هذا الخط تكون المدة المحددة قد انتهت".

لا يفضل أن تكون المكافأة دائمًا ودومًا مادية، التنوع مطلوب، فلتكن مرة مادية بسيطة، ومرة معنوية كالتنزه معه، أو مع والده، أو زيارة لأحد الأصدقاء.

- توصيل رسالة إلى الطفل "نحن جميعًا نسعى لراحتك"؛ ولذلك سوف نقسم الواجب إلى مرحلتين مرحلة (١٠ دقائق)، ثم راحة، ثم تتبعها مرحلة ثانية (١٠ دقائق)، وليكن

أسلوب الكلام مع الصغير مفعم بالتشجيع والثناء عليه، هذا هام، بل فى قمة الأهمية؛ حتى لا يتسرب إليه شعور بأن المدرسة والدراسة همٌّ وغم لا مفرَّ منه.

- اجعلى كل همَّك ليس قيامه بواجباته، ولكن نعلمه بأن يلتزم دومًا بالقيام بما هو مطلوب منه على أكمل وجه، وهذا السلوك ليس وليد يوم وليلة، بل وليد التشجيع والترحاب بكل إنجاز ولو بسيط من ناحية، والحزم فى ضرورة القيام بما هو مطلوب من ناحية ثانية.

- إذا كان ابنك من هؤلاء الأبناء الأحباء الذين سريعًا ما ينتهون مما يطلب منهم بداخل الفصل، ويستغلون فائض وقتهم بالقفز فى الفصل، فهذا معناه أنه يحتاج إلى تخريج طاقته فى شىء ما، ولا يستطيع الصبر حتى ينتهى باقى الزملاء من الدرس، هذا النوع من الأولاد يحتاج دومًا إلى شغله بشىء ما، فإن كانت هذه هى شكوى مدرِّسته من سلوكه بداخل الفصل فما عليك سوى - بالتنسيق مع المدرسة - إعطائه شيئًا يرسمه أو يلوِّنه حالما ينتهى من درسه.

نصائح لتطوير ذكاء الطفل

قللى من السكريات، دهون المتحولة والأغذية قليلة الفائدة الأخرى وإستبدليها ببدائل عالية بالمغذّيات يمكن لهذه الأغذية أن تصنع العجائب وتطور القدرة العقلية والحركية للطفل خصوصاً فى السنتانِ الأولى من الحياة. على سبيل المثال، يحتاج الأطفال للحديد لتطويرِ نسيجِ دماغٍ صحّى، فالحوافز العصبية تتحرك ببطئ أكثر بين الأطفال الذين يعانون من نقص فى الحديد. كما أظهرت الدراسات بأنّ الغذاء السىء يسبب مشاكل للأطفال ويقلل من قدرتهم على مكافحة الأمراض، لذا فالغذاء أهم عامل فى تحسين مستوى ذكاء الطفل.

ألعاب الفيديو:

نعم، بالرغم من السمعة السيئة لألعاب الفيديو خصوصا تلك التى تتسم بالعنف، إلا أن بعض الألعاب التى تحاكى عقل وتفكير الطفل رائعة، فهى تساعده على تطوير تفكير

إستراتيجى وتخطيط للإستعمال المهارات أو الإبداع، كما تشجع الألعاب المزدوجة على اللعب ضمن فريق. وفقا لدراسة أخيرة أجرتها جامعة روتشيستر تبين أن المشاركين الذين لعبوا ألعاب فيديو كانت قدراتهم البصرية والحركية أسرع بكثير من نظرائهم الذين لم يلعبوا ألعاب فيديو. وتشمل العاب الفيديو الجيدة الألعاب البصرية، والحركية مثل اختيار الصور المتشابهة، القفز على الحواجز المختلفة، الرقص على رقعة تحاكى حركات على الشاشة.

تغذية الفضول:

يقول الخبراء بأن الأباء الذين يشجعون أطفالهم على اكتشاف أفكار جديد وينمون حب الفضول عندهم يلقنون أبنائهم درسا ثمينا: إرادة المعرفة هامة. لذا أدعموا هوايات واهتمامات أطفالكم عن طريق تشجيعهم على الاستفسارات ومنحهك الوسائل المعرفية التى تمكنهم من معرفة المعلومات الصحيحة، ومن ذلك شراء كتب تعليمية وترفيهية، السفر وزيارة المتاحف وحدائق الحيوانات البرية والمائية.

القراءة:

هذه الطريقة مجرّبة وحقيقية وغالبا ما توفر أفضل النتائج وترفع من مستوى الذكاء، كما أن القراءة طريقة تقنية بسيطة لتحسين التعلم والتطوير الإدراكى للأطفال فى كلّ الأعمار. اقرأ للطفل فى مرحلة مبكرة وشجعه على اقتناء الكتب فى مكتبته الخاصة.

كيف تكتشفين الموهبة فى طفلك فى سن مبكرة

وهذه الوصفة يضعها أستاذ التفوق والموهبة بجامعة الخليج.

من المهم الإدراك أن طفلك موهوب قبل أن تقع موهبته!

أعد الدكتور تيسير صبحى بجامعة الخليج العربى دراسة عن سمات الأطفال الموهوبين فى مرحلة ما قبل المدرسة وسبل الكشف عنهم تمهيدا لإخضاعهم إلى رعاية خاصة.

وأشارت الدراسة إلى أن الأدب التربوى المتصل بميدان الموهبة والإبداع كشف عن أن نسبة الأطفال الموهوبين فى مرحلة الطفولة المبكرة تتراوح ما بين ٣٪ و٥٪.

ومن أبرز السمات والخصائص السلوكية التى يتمتع بها هؤلاء الأطفال الموهوبون فى مرحلة الطفولة المبكرة:

ذاكرة قوية.

يبدأ الكلام أسرع من أقرانه وقد يبدأ كلامه بتكوين جمل كاملة.

يعلم نفسه القراءة.

يقدم حلولا عديدة للمشكلة التى يعمل على حلها.

يتمتع بحصيلة لغوية كبيرة.

يستخدم طرائق معقدة فى حل المشكلات.

لديه قدرة عالية على التركيز والانتباه.

يدرب نفسه على تحمل المسئولية.

فى مقدوره وصف مشاعر الآخرين والإحساس بها.

يتمتع بالدقة ولديه سمة الأصالة فضلا عن أنه يعنى بمشكلات وقضايا الكبار.

يتمتع بطاقة جسدية وعقلية عالية وإن كان يميل إلى العزلة والانطواء فى غالبية الأحيان ويميل إلى العمل بصورة فردية.

يطرح أسئلة واستفسارات كثيرة وقادر على فهم واستيعاب ما يقرأ بصورة معمقة.

ويقول الدكتور تيسير إنه فى دراسة أجريت على أولياء أمور الأطفال اتضح ان ٨٧٪ منهم أدركوا أن أطفالهم موهوبون قبل التحاقهم برياض الأطفال أما نسبة ٢٢٪ فقد أدركوا ذلك خلال السنة الأولى من عمر الطفل فى حين ان ٤٨٪ من أولياء الأمور كانت لديهم توقعات بأن أطفالهم موهوبون فى السنوات الثلاث الأولى وتأكدت نسبة ١٧٪ من

أولياء الأمور أن أطفالهم من الموهوبين فى السنوات الأربع الأولى من عمر الطفل فى حين أن نسبة ١٣٪ من أولياء الأمور يدركون أن أطفالهم موهوبون فى مراحل عمرية متأخرة.

ويؤكد الباحث الدكتور أهمية مشاركة الأهل وأولياء الأمور فى اكتشاف الأطفال الموهوبين فى مراحل عمرية مبكرة ويحذر من محاولة قمع هذه السلوكيات لدى الأطفال عن طريق محاولة الزامهم بقائمة طويلة من التعليمات والإجراءات البيتية وعدم مخالفة الأوامر. ويضع الدكتور تيسير جملة من الإرشادات للتعامل مع الطفل الموهوب ورعاية موهبته، منها الاتجاه الإيجابى والنظرة الإيجابية نحو الطفل بصفة عامة وسلوكياته أثناء اللعب وتحمل الفوضى والآثار المترتبة على بعض الأنشطة والألعاب التى يقوم بها الطفل.

عليك أيها الأب أن توفر بيئة غنية ثقافيا تحفز الطفل وتدفعه إلى البحث عن أماكن يرغب فى زيارتها وأشياء يرغب فى عملها ومهمات يرغب فى إنجازها ودروس يرغب فى تعلمها، كذلك من المفيد تنشيط الحوار مع الطفل والاستماع الجيد إلى آراء الطفل ووجهات نظره ومشاركته فى معالجة موضوعات تحظى باهتمام خاص لديه. وليكن معلوما أن الطفل يتعلم كثيرا من خلال اللعب ولذا ينبغى الحرص على مشاركة الأطفال فى ألعابهم.

الذكاء منذ الولادة

تغذية أثناء فترة الحمل تؤثر على درجة الذكاء عند الطفل لاحقا

كشفت دراسة حديثة أن الأطفال الذين يولدون بوزن أكبر يتمتعون بقدر أكبر من الذكاء فى المراحل اللاحقة من طفولتهم مقارنة مع أولئك الذين يولدون بوزن أقل.

وقد يكون سبب ذلك هو أن الأطفال الأثقل وزنا قد حصلوا على غذاء أفضل فى رحم الأم أثناء المراحل المهمة لنمو الدماغ.

وقد برهنت دراسات أخرى على أن نقص وزن الطفل عند الولادة يؤثر سلبا على نموه العقلى اللاحق.

ومن المعروف أن الأطفال الخدج، الذين يولدون مبكرا، يقل وزنهم عادة عن الوزن الطبيعى لباقى الأطفال، غير أن الدراسة الأخيرة تشير إلى أن علاقة الذكاء بالوزن عند الولادة تمتد حتى إلى الأطفال الذين يولدون بوزن وحجم طبيعيين.

وكان فريق من الباحثين من المركز المدنى لدراسات الأوبئة فى نيويورك قد درس ثلاثة آلاف وأربعمئة وأربعة وثمانين طفلا ولدوا فى الفترة بين عام تسعة وخمسين وستة وستين.

وقد أخضع بعض الأخوة والأخوات للاختبار أيضا للتأكد من التأثيرات التى يتركها وزن الطفل على ذكائه وفصلها عن التأثيرات الناتجة عن التغذية أو العوامل الأخرى.

وقد اختلفت أوزان الأطفال الذين تناولتهم الدراسة من كيلو غرام ونصف إلى أربعة كيلو غرامات تقريبا،ثم اختبرت نسبة الذكاء بعد سبع سنوات.

وبشكل عام، فقد وجدت الدراسة أنه كلما ارتفع وزن الطفل عند الولادة ازدادت نسبة الذكاء قليلا، وكان الفرق فى الذكاء بين الأطفال من وزن ٢,٥ كيلو غرام وأربعة كيلو غرامات هو عشرة نقاط.

ويقول الباحثون إنه على الرغم من أن الفرق فى الذكاء بين الأطفال المولودين بوزن طبيعى يبدو معتدلا قليلا وليس له أهمية علمية بالنسبة للأطفال المعنيين، فإن الفرق قد يكون مهما بالنسبة للمجتمع ككل.

بالإضافة إلى ذلك فإن هذه التأثيرات يمكن أن تلقى بعض الضوء على العلاقة بين نمو الجنين ونمو الدماغ.

وقد كشفت دراسات أخرى عن نتائج مماثلة، بل إن دراسة أجريت فى الدانمارك برهنت على أن زيادة وزن الطفل تنعكس إيجابيا على ذكائه حتى يصل وزن الطفل إلى أربعة كيلو غرامات ومئتى غرام.

ويعتقد أن السبب فى هذا التناسب الطردى بين وزن الطفل ونسبة الذكاء إنما يعود إلى الغذاء المتوفر للجنين أثناء فترة الحمل، وهى فترة مهمة جدا لتطور العقل.

■■■

الخاتمة



إذا أردت لطفلك نمواً فى قدراته وذكائه فهناك أنشطة تؤدى بشكل رئيسى إلى تنمية ذكاء الطفل وتساعده على التفكير العلمى المنظم وسرعة الفطنة والقدرة على الابتكار، ومن أبرز هذه الأنشطة ما يلى:

(أ) اللعب:

الألعاب تنمى القدرات الإبداعية لأطفالنا.. فمثلاً ألعاب تنمية الخيال، وتركيز الانتباه والاستنباط والاستدلال والحذر والمباغتة وإيجاد البدائل لحالات افتراضية متعددة مما يساعدهم على تنمية ذكائهم.

- يعتبر اللعب التخيلى من الوسائل المنشطة لذكاء الطفل وتوافقه فالأطفال الذين يعشقون اللعب التخيلى يتمتعون بقدر كبير من التفوق، كما يتمتعون بدرجة عالية من الذكاء والقدرة اللغوية وحسن التوافق الاجتماعى، كما أن لديهم قدرات إبداعية متفوقة، ولهذا يجب تشجيع الطفل على مثل هذا النوع من اللعب كما أن للألعاب الشعبية كذلك أهميتها فى تنمية وتنشيط ذكاء الطفل، لما تحدثه من إشباع الرغبات النفسية والاجتماعية لدى الطفل، ولما تعوده على التعاون والعمل الجماعى ولكونها تنشط قدراته العقلية بالاحتراس والتنبيه والتفكير الذى تتطلبه مثل هذه الألعاب. ولذا يجب تشجيعه على مثل هذا.

(ب) القصص وكتب الخيال العلمى:

تنمية التفكير العلمى لدى الطفل يعد مؤشراً هاماً للذكاء وتنميته، والكتاب العلمى يساعد على تنمية هذا الذكاء، فهو يؤدى إلى تقديم التفكير العلمى المنظم فى عقل

الطفل، وبالتالى يساعده على تنمية الذكاء والابتكار، ويؤدى إلى تطوير القدرة القلية للطفل.

- الكتاب العلمى لطفل المدرسة يمكن أن يعالج مفاهيم علمية عديدة تتطلبها مرحلة الطفولة، ويمكنه أن يحفز الطفل على التفكير العلمى وأن يجرى بنفسه التجارب العلمية البسيطة، كما أن الكتاب العلمى هو وسيلة لأن يتذوق الطفل بعض المفاهيم العلمية وأساليب التفكير الصحيحة والسليمة، وكذلك يؤكد الكتاب العلمى لطفل هذه المرحلة تنمية الاتجاهات الإيجابية للطفل نحو العلم والعلماء كما أنه يقوم بدور هام فى تنمية ذكاء الطفل، إذا قدم بشكل جيد، بحيث يكون جيد الإخراج مع ذوق أدبى ورسم وإخراج جميل، وهذا يضيف نوعاً من الحساسية لدى الطفل فى تذوق الجمل للأشياء، فهو ينمى الذاكرة، وهى قدرة من القدرات العقلية.

- الخيال هام جداً للطفل وهو خيال لازم له، ومن خصائص الطفولة التخيل والخيال الجامح، ولتربية الخيال عند الطفل أهمية تربوية بالغة ويتم من خلال سرد القصص الخرافية المنطوية على مضامين أخلاقية إيجابية بشرط أن تكون سهلة المعنى وأن تثير اهتمامات الطفل، وتداعب مشاعره المرهفة الرقيقة، ويتم تنمية الخيال كذلك من خلال سرد القصص العلمية الخيالية للاختراعات والمستقبل، فهى تعتبر مجرد بذرة لتجهيز عقل الطفل وذكائه للاختراع والابتكار، ولكن يجب العمل على قراءة هذه القصص من قبل الوالدين أولاً للنظر فى صلاحيتها لطفلهما حتى لا تنعكس على ذكائه كما أن هناك أيضا قصص أخرى تسهم فى نمو ذكاء الطفل كالقصص الدينية وقصص الألغاز والمغامرات التى لا تتعارض مع القيم والعادات والتقاليد ولا تتحدث عن القيم الخارقة للطبيعة فهى تثير شغف الأطفال، وتجذبهم تجعل عقولهم تعمل وتفكر وتعلمهم الأخلاقيات والقيم ولذلك فيجب علينا اختيار القصص التى تنمى القدرات العقلية لأطفالنا والتى تملأهم بالحب والخيال والجمال والقيم الإنسانية لديهم ويجب اختيار الكتب الدينية ولمَ لا؟ فإن الإسلام يدعونا إلى التفكير والمنطق، وبالتالى تسهم فى تنمية الذكاء لدى أطفالنا.

(ج) الرسم والزخرفة:

الرسم والزخرفة تساعد على تنمية ذكاء الطفل وذلك عن طريق تنمية هواياته فى هذا المجال، وتقصى أدق التفاصيل المطلوبة فى الرسم، بالإضافة إلى تنمية العوامل الابتكارية لديه عن طريق اكتشاف العلاقات وإدخال التعديلات حتى تزيد من جمال الرسم والزخرفة

- ورسوم الأطفال تدل على خصائص مرحلة النمو العقلى، ولا سيما فى الخيال عند الأطفال، بالإضافة إلى أنها عوامل التنشيط العقلى والتسلية وتركيز الانتباه.

- ولرسوم الأطفال وظيفة تمثيلية، تساهم فى نمو الذكاء لدى الطفل، فبالرغم من أن الرسم فى ذاته نشاط متصل بمجال اللعب، فهو يقوم فى ذات الوقت على الاتصال المتبادل للطفل مع شخص آخر، إنه يرسم لنفسه، ولكن تشكل رسومه فى الواقع من أجل عرضها وإبلاغها لشخص كبير، وكأنه يريد أن يقول له شيئاً عن طريق ما يرسمه، وليس هدف الطفل من الرسم أن يقلد الحقيقة، وإنما تنصرف رغبته إلى تمثلها، ومن هنا فإن المقدرة على الرسم تتمشى مع التطور الذهنى والنفسى للطفل، وتؤدى إلى تنمية تفكيره وذكائه.

(د) مسرحيات الطفل:

- إن لمسرح الطفل، ولمسرحيات الأطفال دوراً هاماً فى تنمية الذكاء لدى الأطفال، وهذا الدور ينبع من أن (استماع الطفل إلى الحكايات وروايتها وممارسة الألعاب القائمة على المشاهدة الخيالية، من شأنها جميعاً أن تنمى قدراته على التفكير، وذلك أن ظهور ونمو هذه الأداة المخصصة للاتصال - أى اللغة - من شأنه إثراء أنماط التفكير إلى حد كبير ومتنوع، وتتنوع هذه الأنماط وتتطور أكثر سرعة وأكثر دقة).

- ومن هذا فالمسرح قادر على تنمية اللغة وبالتالى تنمية الذكاء لدى الطفل.فهو يساعد الأطفال على أن يبرز لديهم اللعب التخيلى، بالتالى يتمتع الأطفال الذين يذهبون للمسرح المدرسى ويشتركون فيه، بقدر من التفوق ويتمتعون بدرجة عالية من الذكاء، والقدرة اللغوية، وحسن التوافق الاجتماعى، كما أن لديهم قدرات إبداعية متفوقة.

ـ وتسهم مسرحية الطفل إسهاما ملموسا وكبيرا فى نضوج شخصية الأطفال فهى تعتبر وسيلة من وسائل الاتصال المؤثرة فى تكوين اتجاهات الطفل وميوله وقيمه ونمط شخصيته ولذلك فالمسرح التعلمى والمدرسى هام جدا لتنمية ذكاء الطفل

(هـ) الأنشطة المدرسية ودورها فى تنمية ذكاء الطفل:

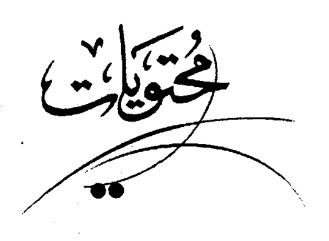
تعتبر الأنشطة المدرسية جزءا مهما من منهج المدرسة الحديثة، فالأنشطة المدرسية ـ أياً كانت تسميتها ـ تساعد فى تكوين عادات ومهارات وقيم وأساليب تفكير لازمة لمواصلة التعليم وللمشاركة فى التعليم، كما أن الطلاب الذين يشاركون فى النشاط لديهم قدرة على الإنجاز الأكاديمى، كما أنهم إيجابيون بالنسبة لزملائهم ومعلميهم.

فالنشاط إذن يسهم فى الذكاء المرتفع، وهو ليس مادة دراسية منفصلة عن المواد الدراسية الأخرى، بل إنه يتخلل كل المواد الدراسية، وهو جزء مهم من المنهج المدرسى بمعناه الواسع (الأنشطة غير الصفية) الذى يترادف فيه مفهوم المنهج والحياة المدرسية الشاملة لتحقيق النمو المتكامل للتلاميذ، وكذلك لتحقيق التنشئة والتربية المتكاملة المتوازنة، كما أن هذه الأنشطة تشكل أحد العناصر الهامة فى بناء شخصية الطالب وصقلها، وهى تقوم بذلك بفاعلية وتأثير عميقين.

(و) التربية البدنية:

الممارسة البدنية هامة جداً لتنمية ذكاء الطفل، وهى وإن كانت إحدى الأنشطة المدرسية، إلا أنها هامة جداً لحياة الطفل، ولا تقتصر على المدرسة فقط، بل تبدأ مع الإنسان منذ مولده وحتى رحيله من الدنياوهى بادئ ذى بدء تزيل الكسل والخمول من العقل والجسم وبالتالى تنشط الذكاء، ولذا كانت الحكمة العربية والإنجليزية أيضاً، التى تقول (العقل السليم فى الجسم السليم)دليلاً على أهمية الاهتمام بالجسد السليم عن طريق الغذاء الصحى والرياضة حتى تكون عقولنا سليمة ودليلاً على العلاقة الوطيدة بين العقل والجسد، ويبرز دور التربية فى إعداد العقل والجسد معاً..

■■■



- مقدمة ٥
- أسرار عن الطفولة ٩
- كيف تجعلين طفلك مبدعًا؟ ٢٣
- طرق وأساليب لتنمية ذكاء الطفل ٤٣
- للعب ودوره فى تربية الأطفال ٦٥
- مراحل تطور عمر الطفل ٨٥
- الخاتمة ١٥٥